CONEXÃO WI-FI: JOGUE ONLINE COM TODO O PLANETA!

EDIÇÃO EXTRA DE FIM DE ANO! FELIZ NATAL E MUITOS GAMES EM 2006!

VEJA NA PÁGINA 14

FUTURO



Nintendo World

Estratégia

MARIO KART DS

TODOS OS MAPAS E SEGREDOS PARA VENCER SEM APERTO

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

DICAS INFALÍVEIS PARA DESTRUIR NO MELHOR GAME DE ESTRATÉGIA DO GAMECUBE

RETRÔ: NINJA GAIDEN

OS PRIMEIROS PASSOS DO NINJA HAYABUSA

PÔSTER DUPLO

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
+ FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

João Antonio
Km

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

REVIEWS TURBINADOS

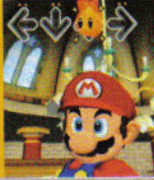
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Queime o chão em fugas alucinantes



007: FROM RUSSIA WITH LOVE
Sean Connery renovado no GC



DDR MARIO MIX
Requebre com o bigodudo e sua turma







Nº 90 R$ 6,50
00090
9 771516 189008

Nintendo World · NINTENDO POWER

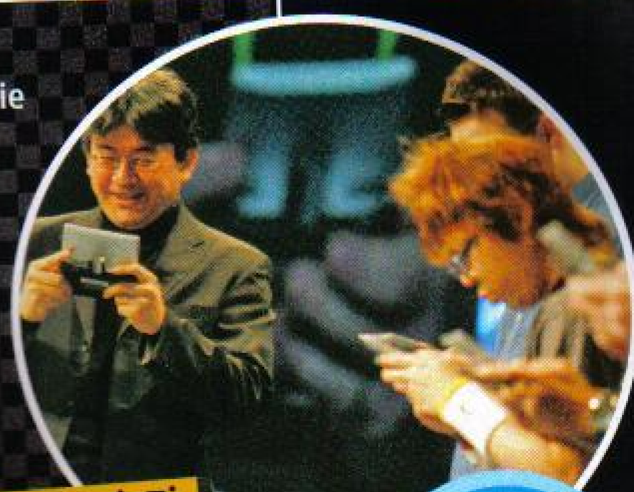
EDIÇÃO 90 • FINAL DE ANO DE 2005

ÍNDICE





Nas horas vagas, Luigi aspira a casa com seu carro...



Após jogar DS via Wi-Fi, você fica feliz como o Iwata.



Nosso critério de avaliação



10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Correio N

Ligaram o mundo!



Pois é, a segunda edição do maior evento de games do país aconteceu em novembro. A Nintendo não esteve tão "forte" como no ano passado, mas mesmo assim, quem passou pelo estande da Futuro pôde experimentar o divertido Super Mario Strikers em primeira mão, balançar o esqueleto em DDR Mario Mix, pisar fundo com o bigodudo em Mario Kart DS e ainda conhecer o aguardado adaptador Wi-Fi do DS. Enquato nos reuníamos lá, o mundo inteiro travava batalhas insanas de Mario Kart DS via WFC (Wi-Fi Connection), um serviço gratuito da Nintendo que une o planeta em prol da diversão - dê só uma olhada na página 14 para saber o que o mundo está achando da novidade.
A boa fase da Nintendo neste final de ano, mostra que tanto o GameCube quanto o DS, têm uma grande estrada a percorrer e grandes títulos para receber. Prova disso são os grandes jogos que chegaram por aqui. A redação toda parou para apreciar Mario Kart DS. Fire Emblem: Path of Radiance, Need for Speed: Most Wanted e o desafiador Metroid Prime Pinball foram outros games que nos divertiram bastante este mês. Ainda bem que a Nintendo é assim: quando menos esperamos, uma bomba explode e grandes novidades aparecem, e quem ganha com isso somos nós, que até a chegada do Revolution, estaremos muito bem acompanhados.

Ronaldo Carlini Testa
Editor

A próxima edição da Nintendo World estará nas bancas no dia 06 de janeiro.



Miró do Mario Paint

Para quem pensa que videogame não tem nada de arte, olhe só: eu fiz um vídeo usando o *Mario Paint* (para Super Nintendo) sobre a escola simbolista. Sabe, né, a da literatura? Ele entrou na mostra de arte jovem mais importante daqui de Ribeirão Preto, sendo exposto a partir do dia 26 no SESC da cidade. Valeu!

Mateus Oliveira
Ribeirão Preto / SP

Opa! Cadê esse vídeo, amigão? Queremos vê-lo para apreciar a obra de nossos leitores! É muito bacana saber que alguém inventou uma nova utilidade para o Mario Paint - muitos nem mesmo tiveram chance de conhecer este inovador game para o console de 16 bits da empresa. Ainda guardamos com carinho o mouse para o Super Nintendo aqui na redação, que é uma verdadeira relíquia!

Zelda-maníaco das antigas

Eu sou fã da Nintendo World desde o lançamento do Nintendo 64, e passei esse gosto para meu pai que tem quase 70 anos. Aí está o mais interessante: ele joga N64 até hoje, e já terminou os games da série *Zelda* por diversas vezes. Eu já estou em outros games, e ele não: só joga *Zelda*. Já apresentei a ele outros games, mas não adianta, só dá o mesmo game naquele console. O maior sonho dele é jogar os novos títulos que saíram para o GameCube, mas esbarrou no problema econômico: como ele é aposentado, recebe pouco e ainda tem de ajudar a sua filha caçula nos estudos da faculdade.
Apesar de ter dificuldade para ver durante as sessões de N64, devido à uma deficiência visual proveniente da idade, ele sempre consegue chegar ao fim da jornada de Link nas terra de Hyrule.
Ele sempre comenta esse amor e sua predileção por *Zelda*: "que japonês do *(@#$, fez o maior game de todos os tempos".

Absoza
por e-mail

Zelda é uma série brilhante, chega quase a cegar! Ok, que porcaria de trocadilho... Se o seu pai adorou a fantástica saga de Link, com certeza irá curtir os diversos outros títulos do Nintendo 64, como Paper Mario, Super Mario 64 e Mario Party. Dê uma forcinha ao paizão, todos merecem aproveitar o melhor que os consoles têm para oferecer!



Não li o manual...

Eu queria saber se o PictoChat e o DS Download Play funcionam aqui no Brasil, e quando será lançado o Revolution no país.

William Fujita
por e-mail

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas ou e-mails recebidos para melhor adequá-los à nossa diagramação. Qualquer tipo de correspondência será respondida apenas na seção "Correio N", não havendo outra forma de resposta a contatos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

É claro que sim, William! Estas opções não dependem da conexão Wi-Fi mundial. A conexão é feita diretamente entre os Nintendo DS que estiverem no raio de alcance do sinal. O DS Download Play serve para jogar (nos títulos que suportam essa opção) games no modo multiplayer com apenas um game card, e o PictoChat permite papear com os amigos em uma janela que também tem opções de desenhos. Simples, não?
O Revolution, até o momento, não teve sua data de lançamento divulgada e também não há confirmação de lançamento no país. É rezar e aguardar!

Ryu já é um velhote!

Fala, gurizada da NW! Tenho uma dúvida que muita gente não faz questão de perguntar: afinal, onde está o *Street Fighter 1*?

Artur Introvini Mroginski
por e-mail

Calma lá, aqui não tem guri nem bagual, só macho de bombacha, tchê! Brincadeiras à parte... Quando menos esperávamos, alguém acaba desenterrando o antigo game da Capcom! Para a felicidade geral da nação, este game nunca foi lançado para consoles, Artur. O título contava apenas com dois personagens selecionáveis (Ryu e Ken) e em sua versão original, utilizava dois botões sensíveis à pressão, que traduziam o impacto em força dos golpes (fraco, médio ou forte). O game saiu para alguns computadores do arco da velha, porém o sucesso foi praticamente nulo - era muito difícil desferir os golpes especiais, e a dificuldade não ajudava em nada aos jogadores, que torravam os neurônios tentando terminá-lo. Se você quiser conhecer mais sobre o game, visite o site www.klov.com (em inglês) e procure por Street Fighter na engine de busca. Até mais!



>CARTA DO MÊS

Jeito Nintendo de ser!



Falar da história dos videogames é algo surpreendente e mágico, mesmo quando se trata de uma história recente. Após 1983, quando houve o crash no mundo dos videogames e todos pensavam que a mania havia se esgotado, deflagrou-se o fim de uma era e também o início de outra. Surge a nossa querida Nintendo com o seu NES (Nintendo Entertainment System) que, como em um passe de mágica se tornou sinônimo de videogame, fortalecendo e/ou recriando conceitos. Podemos dizer que falar sobre a história dos videogames sem falar da Nintendo é impossível. A empresa foi a única que conseguiu captar a essência dos videogames levando aos jogadores sentimentos extremos. E mais uma vez a Nintendo mostra o que estou dizendo e desta vez não é um crash e sim uma "Revolução". "Ser Nintendo é fazer parte da história e, melhor ainda, uma história viva, de que me orgulho de fazer parte".

Juliano Coelho
Petrópolis / RJ

Mágico? Como os cogumelos de Super Mario Bros. que fazem crescer? Nós também temos muito orgulho de fazer parte desta indústria e, mais especificamente, de ajudar a construir a história da Nintendo no Brasil. Nomes como Shigeru Miyamoto, Gunpei Yokoi, Satoru Iwata e Koji Kondo vão para sempre marcar a história (e nossas vidas!) com jogos, novidades e muito diferencial no mundo dos games. A Nintendo sempre foi do contra - e com razão. Para que apenas criar "mais do mesmo"? O negócio é surpreender, inovar, ir além! Um grande abraço!

Mamãe, ganhei!

Coleciono a Nintendo World desde suas primeiras edições e após muitas tentativas em diversas outras promoções, finalmente meus esforços alcançaram resultados! Eu enfim ganhei algo! Não posso descrever a emoção de quando recebi a notícia: EU, ganhando uma promoção? Parecia um sonho, mas quando vi o meu nome foi uma euforia estranha, nunca tinha passado por isso. Posso descrever essa sensação como algo inimaginável. Valeu, Nintendo World, valeu mesmo! Continuem com suas excelentes matérias, nenhum site de internet pode proporcionar o prazer de seus textos.

Diego Fernandes Malinowsky
Ribeirão Preto / SP

"GANHEI! GANHEI! OBA! OBA!" Você e mais seis sortudos devem ter gritado algo parecido com isso, ao abrir a Nintendo World número 89. Nada mal, hein? Nossas sinceras congratulações - com a enorme montanha de milhares de cartas, não foi nada fácil escolher os vencedores. Esperamos que você curta o prêmio e faça bom proveito! Boa sorte nas próximas promoções!

Super Estrelas do Pulo

Olá, homem ou mulher misterioso(a)! Eu gostaria de saber se o jogo *Jump Superstars* já foi lançado nas lojas dos Estados Unidos. Apesar de vocês já terem publicado o review, eu só encontro imagens em japonês pela internet.

Daniel Lucena Domingues
Fortaleza / CE

Esse game é um verdadeiro dilema... Devido às diversas licenças envolvidas na produção, fica difícil saber se ele será ou não lançado no Ocidente. Esperamos que sim, pois como você viu em nosso review, é um verdadeiro jogaço! Como ele não depende muito da história, você pode jogar a versão japonesa, porém fica sem saber os detalhes da trama - caso não saiba o idioma. Faça sua escolha!

IDÉIA BIZARRA

Coceirinha na testa...

Há muito tempo, no mundo de Hyrule, existiu um jovem soldado que servia à Família Real. Seu nome era Ganondorf. Esse soldado se apaixonou pela filha do rei e tiveram um relacionamento que durou pouco (pelo fato de ter aparecido um nariz de porco no rosto do rapaz e também por ela ter se apaixonado por um Príncipe). Corneado e desiludido, Ganondorf pediu demissão e viajou pelo mundo aprendendo as artes das trevas. Mal sabia ele que seu relacionamento amoroso dera origem ao salvador de Hyrule, Link, e que Hyrule estava em guerra. Guerra esta que matou seu antigo amor, que antes de falecer, enviou seu filho bastardo para um lugar seguro, deixando sua filha (fruto do amor com o Príncipe) sob a proteção do pai. Anos depois, Ganondorf retornou para descontar sua ira e dominar Hyrule, mas seus planos foram frustrados pelos irmãos Zelda e Link (ora, por que vocês acham que nunca rola um beijinho?). Décadas depois, a "ira do corno" volta a ameaçar Hyrule e Link descobre que é um ANIMAGO, habilidade que herdou de seu pai. Será que Link, Zelda e Ganondorf descobrirão a verdade e morarão juntos, felizes na mais santa paz? Ou os irmãos passarão para o lado negro da Força, deixando Hyrule nas trevas para todo o sempre? Não percam no século que vem o desfecho desta trama!

Raphel Lima Rodrigues
Curitiba / PR

Rapaz, mas que história medonha! Parece até que li um roteiro de novela mexicana inspirado na clássica série The Legend of Zelda... Até mesmo o desfecho é um grande chavão usado na TV! Link bastardo, Ganondorf corno, amores proibidos - acho que o melhor remédio para resolver essa baderna é tomar uma bela sopa de Goombas com um cozido da família do Toad. Eca! NW

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

AGENDA DE TORNEIOS

Prepare-se para uma explosão de campeonatos no mês de Natal!



Quem estava reclamando da falta de torneios no Brasil já pode segurar as lágrimas. Durante o mês de dezembro, a Nintendo estará realizando uma série de atividades e torneios para os jogadores. O mais grandioso deles acontece na "Vila de Natal", evento que reúne uma série de atividades para a garotada aproveitar as férias de final de ano.

O melhor é que se você for como um competidor para os torneios da Nintendo, ganhará um convite especial no valor de R$ 30,00 que lhe dá acesso a todos os dias do evento, possibilitando não precisar pagar a entrada para cada dia que for. Confira a agenda e se prepare para treinar muito:

Super Mario Strikers

Torneio de Pré-Lançamento
Dia: 03/12/05
Local: Loja Disk Games
Av. Alberto Sarmento, 725 - Campinas / SP.
Premiação: Os vencedores levam um Game Boy Micro + um game cada um.

Super Mario Strikers

Torneio de Lançamento
Dia: 17/12/05
Local: Vila de Natal
Premiação: O campeão do torneio ganhará um Nintendo DS + um jogo.

Mario Kart DS

Torneio Lançamento
Dia: 10/12/05
Local: Vila de Natal
Premiação: 1º lugar: GameCube + *Mario Kart* + TV 21" 2º lugar: Um jogo de Nintendo DS.

Dance Dance Revolution Mario Mix

Dia: 18/12/05
Local: Vila de Natal
Premiação: O vencedor ganhará um Game Boy Micro + um jogo.

Ganhe um Dálmata em Nintendogs*

Dias: De 12/12/05 a 12/01/06
Local: FNAC (Pinheiros) - Praça dos Omaguás, nº 34 - Pinheiros São Paulo / SP.
FNAC (Paulista) - Av. Paulista, nº 901 - Bela Vista - São Paulo / SP.
Vila de Natal
Dias: De 1º a 24/12/05
Local: Av. Chucri Zaidan X Henri Dunant (Ao lado do Morumbi Shopping / SP).
Horário de funcionamento: das 10:00 às 22:00
Ingressos diários:
R$ 10,00 (segunda a quinta)
R$ 12,00 (sexta a domingo)

*Traga o seu Nintendo DS com o game *Nintendogs* e você ganhará de graça um dálmata exclusivo no game.

QUE VENHA O NOVO ZELDA!

Muitas horas de um jogo mais bonito

Boas novas para os fãs de Zelda! Segundo os produtores da série, *Twilight Princess*, o game mais aguardado para GameCube em 2006, proporcionará para os fãs mais de 100 horas de jogatina constante. Segundo a nota divulgada, o game trará um cenário muito maior do que qualquer outro *Zelda* já feito.

Ou seja, se você não ficou contente com o tempo jogado em *Wind Waker*, pode começar a se contentar!

Outra novidade é que pela primeira vez um game da série *Zelda* foi feito utilizando a tecnologia Motion Capture, técnica usada para capturar



os movimentos reais das pessoas. Essa técnica está sendo usada em todos os personagens do jogo, principalmente em Link.

Uma viagem pelos tempos Nintendo

Por Pablo Miyazawa



Quando soube que seria o responsável por escrever sobre o que rolava na pré-história da Nintendo World, fui obrigado a consultar minha coleção de revistas (a memória já não responde mais como antigamente...). Mas foi só folhear a edição 29 (publicada em janeiro de 2001) para todas as lembranças daquela época brotarem como moedas em uma fase bônus de *Super Mario 3*.

Lembro como foi complicado convencer meu chefe a aceitar a idéia daquela capa. Por pura falta de opções óbvias, pensei em estampar quatro personagens (ou apenas suas cabeças) e uma chamada bem marketeira, falando sobre os destaques do novo ano. Não havia um único assunto definido, mas vários, e ficamos com medo de mais confundir que informar. No fim das contas, as cabeças ficaram bem arrumadinhas e a manchete "2001 Espetacular" funcionou legal. E pela primeira vez desde 1999, deixamos de lado aquela coletânea de truques que sempre publicávamos a cada janeiro (confesso que fiquei feliz por não ter que passar noites e mais noites contando dicas). Também me diverti fazendo a matéria de *"Melhores do Ano"*, já que todos os colaboradores (e até concorrentes) votaram para eleger o top 10. O legal é que a maioria dos eleitores continua no mercado de games, de uma forma ou de outra.

Mas é preciso admitir que a melhor (ou pior) parte da edição é o Mega Preview 2001. Um festival de bolas fora. Falamos com empolgação sobre jogos para N64 como *Animal Forest* (que nem saiu no ocidente), *Eternal Darkness* e *Dinosaur Planet* (que só acabaram saindo no GameCube), e previmos que *Perfect Dark* e *Super Mario 128* seriam jogos certos no GameCube. Hoje, você sabe que não poderíamos estar mais equivocados. É errando que se aprende!

O MAIOR EVENTO DE GAMES DO PAÍS

Electronic Game Show 2005: a Nintendo World esteve lá!



O evento mais aguardado do ano aconteceu de 18 a 20 de novembro no Expo Center Norte, em São Paulo. A segunda edição da Electronic Game Show ficará na memória de todo o público presente. Quem foi para curtir todos os lançamentos dos games não teve do que reclamar: não faltaram atrações, sejam brindes, jogos e mulheres bonitas que embelezavam os estandes.
Foram mais de 25 mil visitantes que saíram com um sorriso de orelha a orelha, entre eles o primeirão da fila, Eros Wagner dos Reis, paulista de Itapeva, que também foi o primeiro visitante da EGS 2004.
A Nintendo não teve oficialmente no evento, porém, quem passou no estande da Futuro Comunicação pôde conferir algumas surpresas que a equipe da NW preparou em parceria com a Motta, distribuidora oficial da Nintendo no país.
Dentre as novidades, estavam *Dance Dance Revolution: Mario Mix* com o tapete oficial que acompanha o game e uma demo jogável de *Super Mario Strikers*, um dos games mais aguardados da franquia para este ano. Teve até campeonato do game com direito a dois GameCube como prêmio. Outro grande destaque foi *Mario Kart DS*, o mais desejado pelos donos do portátil. Quem passou pelo estande curtiu algumas partidas (após aguardar minutos na fila) e, até mesmo jogou contra os editores da Nintendo World.
Outro destaque exclusivo foi a relevação nacional do adaptador Wi-Fi USB para o Nintendo DS, que permitirá aos usuários de PCs colocarem seu portátil online. O design final apareceu nas mãos dos editores durante o bate-papo sobre a NW.
"Depois de três dias de sucesso, podemos afirmar que a EGS Brasil está também na agenda dos grandes eventos do mundo", disse Ivan Cordon, diretor da Oelli, empresa organizadora da EGS.
Esta é prova que o Brasil cresce cada vez mais no cenário de entretenimento digital. Se você perdeu a EGS, fique tranqüilo, pois a edição 2006 já está confirmada!

MAIS UM GB MICRO

Edição limitada comemorando os 20 anos do NES



Celebrando os 20 anos do NES, a Big N prepara o lançamento de mais uma edição especial do Game Boy Micro. O portátil terá um visual retro lembrando o clássico console 8 bits e será vendido nos EUA a $99.99. Porém, quem desejar comprar o portátil, receberá de brinde um cupom de bônus no valor de $10 para ser gasto comprando games de GBA.
"A edição comemorativa de 20 anos do Game Boy Micro é um presente de aniversário para os milhares de fãs da Nintendo, que há 20 anos atrás conheceram a nova plataforma da Nintendo" diz George Harrison, vice-presidente de marketing e corporações da Nintendo of America.

CORRIDA DE SUCESSO

Mario Kart DS arrasa na jogatina online!



Alguém duvidava do sucesso explosivo de *Mario Kart DS?* E explosivo é pouco para o que o game vem fazendo desde seu lançamento. Até o fechamento desta edição, foram contabilizados cerca de 112 mil cópias vendidas do game na sua semana de lançamento. Porém, os números mais expressivos não são das vendas e, sim, do número de jogadores que já testaram o game online. Segundo a Nintendo, pelo menos 52 mil dos que já compraram o game testaram o modo online sem fio pelo menos uma vez.
Isto corresponde a cerca de 45% de jogadores que já aderiram à jogatina via rede Wi-Fi. Números bastante expressivos se levarmos em conta que este é um dos primeiros games online do portátil. NW

CURTAS

Não só de games vive a EGS

Quem compareceu ao evento pôde curtir os games e também muitas outras coisas legais. Este ano, o evento contou com a maior seleção de belas moças que sem dúvida chamaram atenção na grande maioria dos estandes. Só no estande da Futuro Comunicação, cinco delas conquistaram a atenção dos visitantes. Ah, que saudades....





Fotos: Juca Vieira/ Mauricio Shirakawa

Notícias

QUEM?

CONTAGEM REGRESSIVA PARA A NW #100

Estamos a dez edições de um momento histórico para a Nintendo World: a centésima edição. Poucas revistas alcançaram tal feito e, para comemorar, iniciamos agora a contagem regressiva, rememorando algumas das passagens mais curiosas da revista. Enquanto a especialíssima edição, que está sendo preparada desde já, não chega, fique com estas memórias:

Lançamentos de consoles na Nintendo World

NW #2 (outubro de 1998): Game Boy Light
A revista reportava o lançamento do modelo com luz do Game Boy Pocket - infelizmente, lançado apenas no Japão.

NW #3 (novembro de 1998): Super NES Novo Design
O modelo compacto do 16-bit chegava ao Brasil um ano depois do lançamento nos EUA.

NW #4 (dezembro de 1998): Game Boy Color
Pela primeira vez, o portátil da Nintendo tinha cores e o Brasil participou desse lançamento simultâneo.

NW #31 e #32 (março e abril de 2001): Game Boy Advance
Em uma edição, reportamos o lançamento do novo portátil no Japão. Na outra, já estávamos com ele nas mãos para um teste completo.

NW #34 (junho de 2001): Game Boy Advance
A edição da E3 2001 também comemorava o lançamento do GBA no Brasil, simultaneamente aos EUA.

NW #37 e #38 (setembro e outubro de 2001): GameCube
Como no lançamento do GBA, em um mês anunciamos o lançamento do GC no Japão, e no outro testamos o aparelho.

NW #49 (setembro de 2002): GameCube
Um ano depois do lançamento japonês, o GameCube era lançado oficialmente aqui no Brasil, pela Gradiente.

NW #54 (fevereiro de 2003): Game Boy Advance SP
Steve Singer, gerente geral da Nintendo para a América Latina, veio ao Brasil e trouxe o novíssimo GBA SP no bolso. Aproveitamos para testar.

NW #77 (dezembro de 2004): Nintendo DS
Com o console-prodígio na capa, fizemos uma análise profunda de suas características únicas e dos novos jogos.

NW #88 (novembro de 2005): Game Boy Micro e GBA SP Backlight
Lançamento duplo: uma versão reduzida e outra estilosa do GBA e GBA SP com tela iluminada por trás.

Admirável Mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: MELHORES DICAS DE TODOS OS TEMPOS

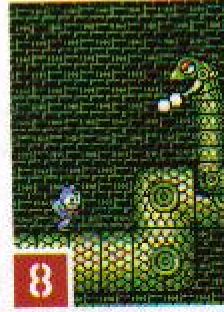
Tudo começou com Adventure no Atari, mas se popularizou mesmo com os jogos mais avançados do NES. De lá pra cá, muitos truques rolaram, e alguns permanecem em nossas memórias até hoje. Confira alguns deles.


10

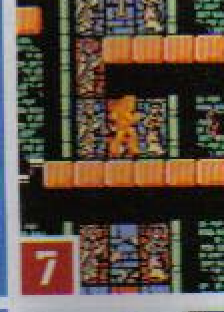
MODO DK
O inesquecível GoldenEye 007 (Nintendo 64) tem dezenas de cheats supercriativos, mas o DK Mode é simplesmente impagável.


9

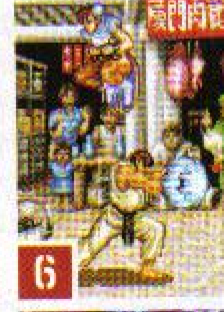
COMEÇAR COM CINCO VIDAS
Battletoads (NES) é pedreira, mas tem uma manha pra ajudar: segurar ↓ + A + B e então apertar Start para começar o jogo com duas vidas a mais.


8

NÃO MORRER EM ABISMOS
No Mega Man 3 (NES), ao segurar ← no segundo controle, o herói ganha um superpulo e não morre ao cair em abismos.


7

HELP ME
Basta escrever esse apelo por ajuda na tela de passwords de Castlevania III: Dracula's Curse (NES) para começar o jogo com 10 vidas.


6

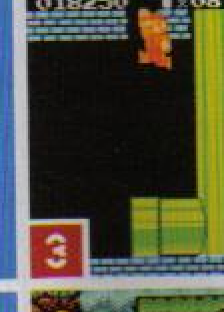
DOIS LUTADORES IGUAIS
↑, R, ↓, L, Y, B, X, A rápido no logo da Capcom. Basta isso para lutar com dois personagens iguais em Street Fighter II (Super NES).


5

FLAUTAS
Em Super Mario Bros. 3 (NES), ninguém iria imaginar que, ficando agachado sobre um bloco, Mario andaria por trás da fase, e nem que isso renderia a flauta para ir a outros mundos.


4

CRYSTAL FLASH
Esse movimento secreto de Super Metroid (Super NES) já é lendário. Samus absorvia suas armas e a convertia em energia.


3

WARP PIPES
Quem não se lembra de quebrar os blocos e passar por cima da tela no final do mundo 1-2 de Super Mario Bros. (NES)? Isso levava aos warp pipes para os mundos 2, 3 ou 4.


2

SAMUS SEM ARMADURA
A password Justin Bailey do Metroid (NES) permitia jogar com Samus em trajes íntimos. O que poucos sabem é que o nome significa "só de maiô".


1

TRUQUE DA KONAMI
O famoso ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start se tornou padrão nos jogos da Konami (quem nunca o utilizou para ganhar 30 vidas em Contra?). Depois que se popularizou, ganhou efeitos nocivos.

Qual é o game?



O game da edição passada estava fácil para os saudosistas. Os primeiros a reconhecer a frente da CrossTown High School em River City Ransom (NES) foram: Bruno Cechetto Mazzolli, Henrique Sey Yamate e Bruno Machado. E este clássico da foto? Você sabe qual é? Envie seu palpite para **redacao@nintendoworld.com.br.** Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo. NW



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: RIVER CITY RANSOM (NES)

nintendo Wi-Fi connection



Seattle, EUA - 7:36 Tomar este café é tão gostoso quanto chegar em primeiro lugar.



Nova York, EUA - 10:36 Em um lugar muito, muito longe, alguém está prestes a vencer.

Ataque em massa!

NINTENDO WI-FI CONNECTION

Não há escapatória, o mundo espera pelo serviço Nintendo Wi-Fi Connection. Centenas de pessoas ao redor do globo já estão fazendo uso da primeira rede de serviços para jogos da Nintendo, mas por enquanto só alguns poucos escolhidos puderam participar do grande teste, Andy Myers da Nintendo Power conta como foi desafiar jogadores do mundo inteiro e como a WFC vai mudar - mais uma vez - a maneira como jogamos.



FRANKFURT, ALEMANHA - 16:36
Em um continente diferente, outra corrida aquece as pistas.



KYOTO, JAPÃO - 23:36 Uma jogadora aprecia uma sessão noturna de Mario Kart do outro lado do mundo.

Em agosto, a Nintendo convocou seus funcionários em todo o mundo para ajudar no teste beta de um produto que irá marcar a nova era dos games: o Nintendo Wi-Fi Connection. A maioria dos jogadores loucos para fazer parte do serviço de jogos em rede da Nintendo se candidataram no programa dois meses antes do resto do mundo. Até então as especificações eram matidas em segredo absoluto, portanto era difícil saber o que vria pela frente. Como já era de se esperar, muitos estavam ansiosos enquanto outros eram céticos. Mas uma coisa é certa, todos queriam testar o produto.

Pois é, já aconteceu. A comunidade responsável pelo teste do serviço Nintendo Wi-Fi Connection, puseram as mão em três títulos que usarão o produto: Tony Hawk's American Sk8land, Mario Kart DS e Animal Crossing: Wild World.

Se havia alguma dúvida sobre o sucesso da Nintendo WFC, pode confiar: é algo sobrenatural.

Preparando o lançamento

A geração Nintendo sempre foi nutrida com muitas coisas da Nintendo, mas ainda faltava algo, a casa do Mario Bros. e outros ícones dos videogames não poderia ficar de fora dos negócios com jogos online. Ao longo da história dos videogames, a Nintendo esteve à frente da indústria, mudando a forma como jogamos. *The Legend of Zelda* (NES), *Mario Kart* (Super NES) e *Super Mario 64* (N64) são apenas alguns exemplos de títulos que determinaram novos padrões ou criaram gêneros inovadores. Mas por que a Nintendo não fez o mesmo no mercado para jogos online? Nós fomos atrás dessa resposta. As investigações nos levaram a Darren Smith, um antigo funcionário da Nintendo e gerente de produtos para a Nintendo Wi-Fi Connection (Smith trabalhou em diversos programas online para a Nintendo, desde a época do NES). A resposta dele foi simples: "Os jogos em rede existem há muito tempo - só que nós ainda não tínhamos encontrado a brecha adequada para penetrar no mercado. A tecnologia Wi-Fi abre a possibilidade de jogos em rede para muitas pessoas, pois é simples e fácil". Infelizmente nós não tivemos tanta sorte na primeira fase dos testes beta, quanto ao Andy Myers e outros contribuintes da Nintendo Power, que colocaram as afirmações de Smith à prova quando conectaram seus respectivos DS via Wi-Fi aos routers domésticos sem fios. Segundo Andy, bastou equipar o router com um firmware atualizado e usar o cartucho de testes fornecido pela Nintendo. Ele tentou conectar o DS à Internet pela primeira vez e, assim como Smith havia professado, o esforço foi mínimo. O cartucho rodou uma série de testes automáticos nos serviços de jogos online e, mesmo sem dispor de um jogo Wi-Fi, ficou ansioso para ver os próximos passos do teste beta. Então surgiu a seguinte dúvida: mas e se eu quiser jogar games com a Nintendo WFC, mas não tiver um router sem fios? Simples, basta jogar usando alguns hotspots de Wi-Fi, incluindo aqueles fornecidos pelo parceiro da Nintendo, Wayport, em mais de 6.000 localidades do McDonalds nos EUA. Só para americanos, por enquanto!

> **"A tecnologia Wi-Fi abre a possibilidade de jogos em rede para muitas pessoas, pois é simples e fácil."**
>
> —Darren Smith
> Nintendo of America



Existem outros jogos para a Nintendo WFC (além dos mencionados nessa matéria) que serão lançados para o DS. Metroid Prime Hunters foi confirmado como um título da Nintendo WFC e os recentes anúncios para a tecnologia Wi-Fi no Japão nos fazem pensar que teremos muitos outros nomes confirmados, só temos que esperar mais um pouco para que as novidades possam surgir.

Personalidade Online

A Nintendo sabe que vai precisar de mais do que apenas a facilidade na conexão para prender os jogadores - o jogo e os recursos da rede determinarão o sucesso ou o fracasso da Nintendo Wi-Fi Connection. Três títulos estarão disponíveis próximos ao lançamento do serviço: *Tony Hawk's American Sk8land* (THAS), *Mario Kart DS* e *Animal Crossing: Wild World*. Cada qual utilizará recursos únicos da Nintendo WFC, mas todos os três fornecerão maneiras de estabelecer uma identidade online. Para testar essa segunda parte, Andy Myers recebeu o *THAS*. Segundo ele, a customização do personagem ganha muita importância quando você sabe que o resto do mundo poderá ver o seu trabalho. Ele escolheu uma máscara de luta livre para manter um certo anonimato e pintou o skate com um Cogumelo 1-Up para conferir mais personalidade.

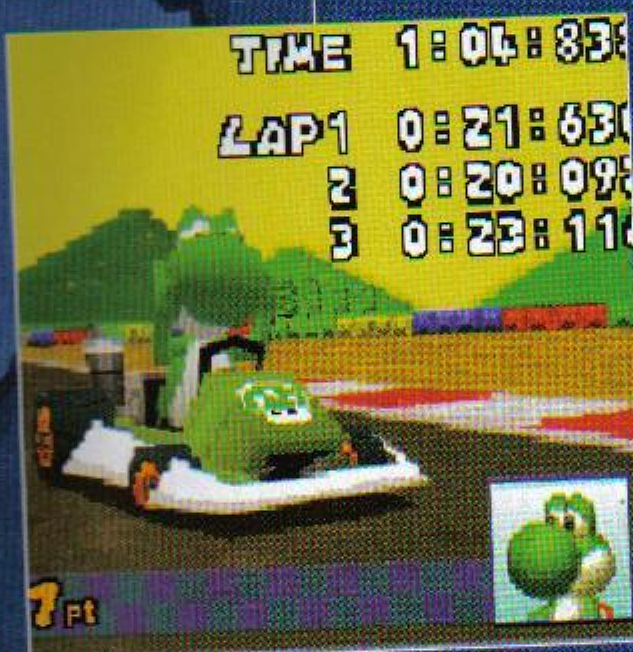
Uma linguagem universal

Durante o teste de *THAS* com a Nintendo WFC, os jogadores de toda a América do Norte se desafiaram usando os diversos modos de jogo. A maioria deles passou boa parte do tempo jogando contra pessoas desconhecidas usando a função Automatch ("disputa automática"). Como a jogabilidade do *Tony Hawk's DS* é muito parecida com os games de console da série, não foi difícil disputar. Myers teve suas habilidades colocadas à prova total quando ele foi aleatoriamente desafiado por um veterano de *Hawk* (talvez alguém que fazia parte da equipe de desenvolvimento da Vicarious Visions). Não teve jeito, ele foi detonado, mas não ficou chateado, a simples experiência com o serviço e a competição contra indivíduos desconhecidos através do DS foi muito boa. Nosso querido "Toninho Gavião" faz um bom uso da Nintendo WFC. Mas foi jogando *Mario Kart DS* que o serviço se mostrou imbatível. Ao conectar-se pela primeira vez com o serviço, Andy jogou contra seus colegas da Nintendo que estavam na Europa e no Japão - você não precisa falar a mesma língua para usufruir de um jogo com outras pessoas. E se você estiver sendo humilhado sem piedade por mestres de *Mario Kart* mundo afora, é possível recorrer ao modo Rivals, que coloca o jogador contra outros que estejam no mesmo nível de habilidade.







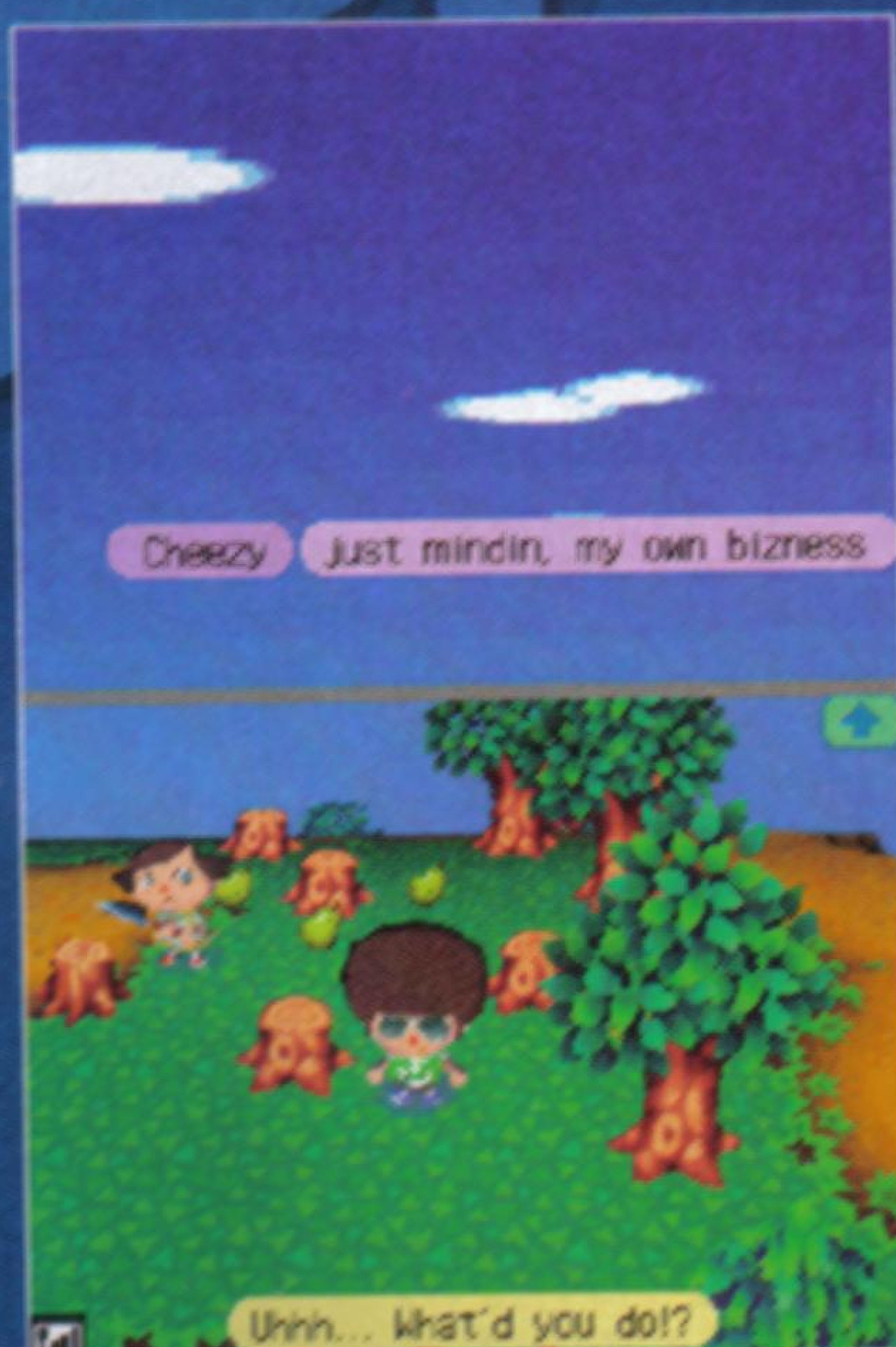


Todos os três títulos oferecem editores de imagens internos, que usam a stylus do DS. Cada editor de imagens serve para algo específico, mas todos ajudam a estabelecer sua personalidade quando estiver jogando com outras pessoas através da Nintendo Wi-Fi Connection.

Não há barreiras para se conectar à WFC, qualquer aparelho DS é capaz de se conectar ao serviço. Tudo que você precisa ter é um jogo, um DS e acesso à Wi-Fi de sua casa ou de um hotspot.

Jogatina no café? Sim!

O sortudo do Myers também recebeu o cartão de jogo de testes de Animal Crossing: Wild World e decidiu testá-lo fora de casa desta vez. A jogabilidade sem fios em um sistema portátil oferece possibilidades incontáveis. Era a hora de procurar um hotspot. O paradeiro escolhido por ele foi um café em Seattle, que dizia ser um hotspot público e gratuito. Após pedir uma bebidinha, ele se sentou e ligou o DS. A frustração chegou junto com uma mensagem de erro. Ao apurar o que aconteceu, Andy Myers percebeu um sinal próximo ao caixa que explicava que o router sem fios do local usava criptografia WEP e exigia um código-chave para ser acessado. Com a codificação WEP que é concedida a qualquer cliente pagante, ele inseriu manualmente o número na tela de configuração Wi-Fi do ACWW. A conexão foi imediata e ele pode interagir com outros jogadores de *Animal Crossing* ao redor do país enquanto apreciava sua bebida. Enquanto transitava de um hotspot ao outro, a conversa com Darren Smith foi lembrada: "O mais convidativo de tudo é a extrema facilidade do serviço", Smith disse. "Literalmente você pode entrar em um McDonald's, carregar o *Mario Kart* e jogar online - não há segredos. Basta selecionar o item de menu Play Nintendo Wi-Fi Connection e você ficará online em poucos segundos. Nada precisa ser configurado, não existem fios". Darren se referia em parte à recente parceria da Nintendo com a Wayport (que oferecerá acesso gratuito ao serviço através de hotspots em mais de 6.000 localidades do McDonald's espalhadas pelos EUA), mas ele também estava falando sobre a altíssima compatibilidade de um sistema portátil de jogos com a tecnologia Wi-Fi. Os limites são quase nulos.



Algumas pessoas não tem boas maneiras. Não corte a árvore do seu vizinho, ele pode se enfurecer e fazer algo que você não vai gostar.

Anotações sobre os testes

Serviço Comunitário

A Nintendo WFC é mais do que apenas tecnologia. *Hawk*, *Kart* e *Animal Crossing* possuem cada qual uma comunidade - a Nintendo WFC é um meio de acessar essas comunidades. Todos os três títulos permitem que os jogadores mantenham listas de amigos, mas cada jogo possui elementos comunitários únicos. *Hawk*, por exemplo, encoraja os jogadores a gravarem seus melhores desempenhos ao longo das sete fases e permite que eles sejam carregados no servidor de High Scores ("pontuações recordes"). Se a sua pontuação for muito boa, ela aparecerá em uma lista para que o restante da comunidade de Hawk possa assistir videoclipes de suas manobras. "Ficar online com o seu DS para assistir e aprender como os melhores jogadores do mundo fazem combos alucinantes é algo puramente divertido", afirmou Dan Wallace (produtor de *THAS*), durante nossa conversa sobre o serviço de jogos em rede.



E ele estava certo - mesmo no período de testes beta, algumas manobras miraculosas já podiam ser baixadas (não podemos esperar para ver os shows de skate que estarão disponíveis uma vez que o mundo todo tenha acesso ao serviço). Mas você não precisa ser um profissional para usufruir da comunidade de *Hawk*. É possível ver e baixar os High Scores somente daqueles em sua lista de amigos. Além disso, existe um modo Rookie para os novatos. *Hawk* é um jogo baseado nas habilidades sobre o skate. *Animal Crossing*, por outro lado, é um jogo voltado para interações em comunidade. Dentro do mundo de *AC*, você pode abrir seu portão e permitir a entrada de amigos em sua cidade através da Nintendo WFC. Isso muda o jogo de forma dramática, pois cria uma infra-estrutura sócio-econômica que permite que você comercialize itens, converse, dê presentes, realize competições de pesca e faça mais um milhão de outras coisas com os jogadores visitantes. O título também oferece uma infinidade de customizações visuais dos personagens, o que vai ajudar a moldar sua personalidade conforme interage com amigos usando o serviço. Você deve tomar cuidado com quem entra em sua cidade - algumas pessoas apenas querem roubar. A maioria dos jogadores que Myers convidei para dentro de sua cidade foi amigável, mas um patife roubou itens e cortou as árvores dele. A única saída foi postar uma carta de descontentamento no quadro de informações da cidade no dia seguinte e remover imediatamente o infrator da lista de amigos.

CHICAGO, EUA - 14:18



A Nintendo enviou um designer a Chicago para facilitar os testes beta em uma localidade do McDonald's, usando um hotspot de Wi-Fi e crianças aleatórias que estavam comendo por ali. Dois jovens fãs de Kart, em particular, se associaram para jogar contra os verificadores da NOA, fazendo os salários destes profissionais valerem cada centavo.

REDMOND, EUA - 8:48



Em uma manhã de sábado durante o teste beta, um funcionário da NP foi aleatoriamente desafiado por Hideki Konno (criador de Mario Kart) para uma partida de Mario Kart DS. Não contaremos quem ganhou a batalha épica, mas revelamos que as mãos trêmulas de emoção de Pete não ajudaram muito.

SEATTLE, EUA - 23:52



Bem tarde em uma noite de sexta-feira, Andy Myers criou um jogo de Hawk contra um oponente forte, porém desconhecido. Acabaram com um desempate no modo Combo Mambo (onde o jogador que obtiver o maior combo vence). Ele terminou com um combo 492, 120 no perímetro do Vans e terminou à tempo. Antes de celebrar, contudo, seu adversário obteve uma pontuação de 508, 450. Um colega anônimo o venceu.

Conectados!

A experiência com jogadores responde pela maior parte da Nintendo Wi-Fi Connection, mas a experiência vai além da interação entre comunidades. Após gastarmos um tempo significativo com o serviço, *foi fácil* esquecer *que os* três jogos disponíveis para a Nintendo WFC são alguns dos melhores games singleplayer para DS até o momento. As aventuras solo nos três títulos surtem um grande efeito na interação multiplayer da Nintendo WFC, criando novas maneiras de competir com oponentes. Não importa se você está atrás de altas pontuações em Hawk ou quer adquirir mais faixas do que seu colega em Animal Crossing, o objetivo final é sempre melhorar seu status perante a comunidade.

> "O serviço é ótimo para os jogadores porque estamos dando início a algo que poderá ser um mundo totalmente novo para jogos portáteis."
>
> —Dan Wallace
> Vicarious Visions



Em muitos momentos você não saberá que algo era secreto em Mario Kart DS até ver a coisa funcionando com a Nintendo WFC.



Em comparação ao Animal Crossing, o mundo real é muito chato!

!

A Nintendo Wi-Fi Connection é gratuita. Não é preciso pagar taxa de inscrição.

No modo Single-Player de Mario Kart, por exemplo, você ganha estrelas quando completa objetivos difíceis e o número de estrelas que aparecem ao lado do seu nome enquanto joga com o serviço Nintendo WFC representa o seu nível de habilidade. Mario Kart também possui um número inacreditável de karts e personagens secretos, dos quais todos são jogáveis através do serviço - seus inimigos morrerão de inveja quando virem que você controla alguns destes raros exemplares. Mas a rivalidade de Mario Kart é apenas o começo das competições em rede. Animal Crossing utiliza uma abordagem mais capitalista, pois obriga os jogadores a caçarem riquezas espalhadas pelo jogo. Muitos itens no game são fragmentados e outros são muito difíceis de encontrar. Quando decorávamos nossa casa no jogo, encontramos um bebedouro e uma mesa de piquenique, mas não pudemos encontrar um gnomo de jardim para completar o kit. Após pesquisas em diferentes cidades através do serviço Nintendo WFC, descobrimos que Steven Grimm, um camarada que trabalha na NP, tinha um gnomo de jardim sobrando no inventário de seu personagem. Estávamos dispostos a pagar qualquer preço para ter o ridículo artefato. Após alguns insultos com o recurso de bate-papo do jogo, Steven aceitou trocar o item por algo que ele desejava em nosso inventário. É assim que se faz, sacou?

O futuro da Nintendo WFC

De forma geral, nossa experiência com a Nintendo Wi-Fi Connection foi marcante, sobretudo se considerarmos o progresso feito nos três jogos (principalmente o Animal Crossing). Estamos ansiosos para reiniciar a brincadeira junto ao resto do mundo - não somente com os jogos que já conhecíamos, mas também com futuros títulos compatíveis com a Nintendo WFC. O shooter em primeira pessoa Metroid Prime Hunters certamente vai arrebentar tudo com esse novo serviço em 2006. Segundo Dan Wallace: "O serviço é ótimo para os jogadores porque estamos dando início a algo que poderá ser um mundo totalmente novo para jogos portáteis".

!

O conector USB da Nintendo Wi-Fi não funciona como um router sem fios. O router é um dispositivo que se conecta a um PC rodando o Windows XP e permite que o computador *compartilhe sua conexão de* Internet em banda larga com até cinco aparelhos DS.

Após três diferentes games usando o serviço Nintendo WFC, somos obrigados a especular sobre o futuro do sistema. Pikmin? Four Swords? Bomberman? Essas escolhas são óbvias - que tal algo como WarioWare? Diversas franquias poderiam se dar muito bem com o serviço Nintendo WFC. Se bem conhecemos a Nintendo, estamos certos que idéias muito loucas vão surpreender todo mundo. "Nós facilitamos as coisas para as empresas de desenvolvimento que querem integrar a Nintendo Wi-Fi Connection em seus jogos", explica Smith. "Eu acredito que em breve esses recursos serão tão comuns quanto os jogos locais de multiplayer". Smith não quis falar sobre como exatamente os títulos futuros irão tirar vantagens do poderoso serviço. A gente não vê a hora de saber.

?

Mas e no Brasil?

No Brasil também é muito fácil de jogar na WFC. Confira na próxima edição da Nintendo World um tutorial completo com tudo o que é preciso para jogar online com o DS.

visite www.nintendowifi.com



PREVIEW

Raquetes e cogumelos? Uma combinação perfeita

>MARIO TENNIS POWER TOUR

Plataforma: Game Boy Advance • Produção: Camelot Software Planning
Distribuição: Nintendo
Gênero: Esporte
Lançamento: Dezembro de 2005

Por que o espaço de tempo entre o lançamento da versão para GameCube e GBA de *Mario Tennis* foi tão grande? Se você também se questiona, saiba que a versão para o portátil será praticamente idêntica à do console em termos de jogabilidade. Isto é, se ambos os jogos fossem lançados ao mesmo tempo, as vendas de um poderiam afetar as do outro. Portanto, os fãs da série já podem se sentir em casa com o novo *Power Tour*. Os gráficos e animações dos personagens, embora 2D, possuem o mesmo visual de Mario Tennis para GC. Na principal modalidade de jogo, você deverá iniciar sua carreira como um jovem tenista amador. Explorando o campus de treinamento, será possível praticar, jogar minigames, aprender lições e participar de grandes torneios. Como em um RPG, os atributos e habilidades de seu personagens são evoluídos de acordo com seu desempenho nas partidas. Há também os modos de exibição, no qual até quatro jogadores podem competir. Os Power Shots também estão presentes aqui: depois de carregá-los, basta rebater a bola para o personagem realizar um movimento especial que mudará instantaneamente o comportamento dela, tornando seu movimento elíptico ou fazendo o oponente cair ao contra-atacar, por exemplo. Raquetes e cogumelos: tudo a ver!



Aqui vai uma raquetada com todo o meu amor por você!



Macacada portátil

>PETER JACKSON´S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Plataforma: DS • Produção: Ubisoft
Distribuição: Ubisoft
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2005

Um dos jogos mais esperados do ano receberá uma versão para o DS. Baseado no longa homônimo, Peter Jackson´s King Kong trará as principais características da versão para os consoles, incluindo a mudança de perspectiva de 1ª para 3ª pessoa. Durante a produção de um filme, inesperadamente Jack Driscoll e sua equipe são surpreendidos por uma comunidade tribal e criaturas jurássicas. Na pele de Jack, você precisará enfrentar, ao lado de sua equipe, os perigos da selva em 1ª pessoa, coletando materiais úteis para sua sobrevivência e fugindo dos gigantescos T-Rex. Embora algumas das criaturas gigantescas da ilha sejam invulneráveis às armas de Jack, elas não resistirão à força brutal de King Kong. Sim, você poderá controlar também o famoso gorilão e enfrentar os mais temidos dinossauros com seus próprios punhos, realizando combos e arremessos poderosos.

A mudança de perspectiva implicará não apenas na jogabilidade, mas também na história, apresentando uma visão diferente do protagonista Jack. As vozes dos atores também estarão na versão para DS de *King Kong*, deixando-o ainda mais fiel ao filme. Até o momento, a Ubisoft não liberou informações sobre o uso das duas telas e da stylus no portátil.



Parece um game para consoles, mas está rodando no DS.





Só para quebrar galho

>GUILTY GEAR DUST STRIKERS

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: MAJESCO GAMES
DISTRIBUIÇÃO: ARC SYSTEM WORKS
GÊNERO: LUTA • LANÇAMENTO: PRIMEIRO QUADRIMESTRE DE 2006

Enquanto uma versão portátil de *Smash Bros* não dá as caras e games como *Jump Superstars* ficam exclusivos no Japão, os jogadores americanos têm *Guilty Gear Dust Strikers*. O jogo pode parecer um pouco estranho para os que já conhecem a série, mas a adição da segunda tela para duplicar o espaço de batalha e o número de personagens prometem dar uma apimentada nas lutas. Isso mesmo, são quatro personagens lutando simultaneamente nas telas superior e inferior do console.
O uso da touch screen durante a pancadaria se resume em ativar poções de ataque, mas alguns minigames foram desenvolvidos exclusivamente para essa funcionalidade. Os números são impressionantes: mais de 20 personagens, 10 minigames, muitos modos - que incluem Story - e multiplayer para quatro jogadores - cada um com seu cartão de jogo. Claro que as boas animações ca-racterísticas da série ainda estão presentes e devem agradar tanto os já familiarizados com GG e atrair novos admiradores.



Sol Badguy e sua trupe com dupla ação.

A série de volta às raízes

>CHILDREN OF MANA

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: NEXT ENTERTAINMENT
DISTRIBUIÇÃO: SQUARE ENIX
GÊNERO: RPG/AÇÃO
LANÇAMENTO: PRIMEIRO TRIMESTRE DE 2006, NO JAPÃO

A Next Entertainment - responsável por *Shining Soul* - ficou a cargo de dar o pontapé inicial em uma seqüência de jogos que estão sendo criados para reviver a série *Mana*. Ao que tudo indica, eles estão sendo bem sucedidos nessa tarefa, pois as imagens liberadas mostram inimigos bem característicos e uma ambientação muito semelhante a dos games anteriores. A ilha de Illusia, com sua grande "Árvore de Mana" ao centro, será palco dessa aventura que conta a história de alguns garotos que sobreviveram a um devastador desastre que dá partida na trama. Flick - 15 anos - perdeu sua família inteira no acidente e aprendeu a arte do combate depois que um guerreiro salvou sua vida. Tumble - 16 anos - fazia parte de uma trupe de circo e é extremamente séria e responsável, e também perdeu seus pais e irmão no desastre. Pop - 9 anos - é impulsivo e odeia ser tratado como uma criança, seu pai morreu no acidente e sua mãe durante seu nascimento.
Claro que novidades não ficam de fora: desta vez, poderemos carregar duas armas simultaneamente e o multiplayer terá um foco bem especial, havendo tarefas que só poderão ser realizadas em cooperação. O lançamento americano ainda não foi confirmado, mas a *Square Enix* recentemente registrou o nome *Children of Mana* por lá, então isso fica bem provável.



Você se lembra do game para Super Nintendo?

O novo tipo de bichinho virtual?

>CHIBI ROBO

PLATAFORMA: GAMECUBE • PRODUÇÃO: BANDAI
DISTRIBUIÇÃO: SKIP
GÊNERO: PLATAFORMA
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2006

Lançado no Japão há alguns meses, Chibi Robo é um daqueles jogos tipicamente japoneses, tão fofinhos e interessantes que acabam nos conquistando em pouco minutos. Você será essa criaturinha de metal construída para manter a ordem na casa de seu criador. No geral, será preciso ajudar uma família em suas tarefas diárias, conquistando-os através de sua prestatividade. Para isso, o robozinho contará com dezenas de ferramentas que o permitem acessar lugares até então inatingíveis, como os balcões da cozinha ou a estante da sala. Porém, essas tarefas lhe custarão energia, que precisa ser recarregada a qualquer custo através da tomada em seu traseiro. Para atrair a atenção de um personagem, será preciso usar fantasias que combinem com seu estilo. Haverá ainda batalhas com insetos e armação de estratégias para afugentar ladrões. Bip!



Alguem sabe que diabos é um Chibi Robo?







Do filme para os videogames

>CURIOUS GEORGE

PLATAFORMA: GAMECUBE • PRODUÇÃO: MONKEY BAR GAMES
DISTRIBUIÇÃO: NAMCO • GÊNERO: PLATAFORMA
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2006

Talvez poucas pessoas conheçam o personagem Curious George por aqui, mas lá fora o macaquinho já aprontou todas em seus diversos livros lançados. Agora que seu primeiro longa metragem está sendo produzido (que contará com as dublagens de Will Ferrell e Drew Barrymore), nada melhor que um game para acompanhar. Na pele do macaquinho, você deverá realizar tarefas de acordo com o filme, além de coletar itens e participar de minigames que só existem aqui. O gênero plataforma é muito evidente, e será preciso muita exploração para completar as missões. Como todo símio, George poderá escalar e se balançar em cordas e cipós para atingir lugares altos e previamente inacessíveis. Quando George passar por algum objeto interativo, um ponto de interrogação surgirá em sua cabeça, indicando que ele poderá abri-lo, apertá-lo, pegá-lo ou simplesmente fazer uma grande bagunça. Só assim você ganhará "curious points", que são usados para liberar minigames. Em um deles, por exemplo, você precisará chegar até determinado ponto tendo que pular entre as cabeças das pessoas que se movimentam pelo local.

Novos elementos em Harvest Moon

>RUNE FACTORY



PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: MARVELOUS INTERACTIVE • DISTRIBUIÇÃO: NEVERLAND
GÊNERO: RPG
LANÇAMENTO: 2006

PREVIEW

As imagens com monstros podem até enganar, mas *Rune Factory* é um episódio da até então bucólica e calma série *Harvest Moon*. O game foi anunciado durante um evento comemorativo do décimo aniversário da franquia e causou muito espanto.
Descrito como um *HM* com espadas, *Rune Factory* é a tentativa de trazer novos elementos para a série e acabar com reclamações alegando mesmice.
A história mostra um garoto sem memória que é encontrado numa cidade e começa a criar sua fazenda. Assim como nos demais games, existe muita liberdade para fazer as coisas do seu jeito, até mesmo personalizar o chão da sua casa e rearranjar móveis será possível.
O protagonista terá um nível de interação elevado com outros personagens e participará de muitos festivais e eventos. As características de RPG incluídas em RF vão permitir que o jogador explore locais, equipe, habilidades, derrote inimigos e até mesmo capture-os para treiná-los em sua fazenda. As batalhas são no estilo ação e você deve usar a stylus para fazer magias. Muitos dos itens encontrados nessas missões te ajudarão na sua fazenda. Para completar o pacote, o game fará parte da lista de jogos online para o DS, sendo possível trocar mensagens e comercializar seus produtos.

RPG Fantastico

>FINAL FANTASY III

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: RPG • LANÇAMENTO: 2006

Após quinze anos de espera, os americanos terão chance de experimentar *Final Fantasy III*, o único game da série principal que nunca apareceu nos USA - já que o *III* lançado para Super Nes era na verdade o *FFVI*. O melhor de tudo é que o game está sendo feito para o Nintendo DS, mas com gráficos soberbos em uma chamada "pseudo terceira dimensão" - por não poder rotacionar a câmera dentro de construções. A preocupação da *Square-Enix* em retratar todos os ambientes com fidelidade do NES para o DS é evidente. A equipe que desenvolveu o original está supervisionando o projeto e até a disposição dos objetos nos cenários está sendo rigorosamente mantida. O produtor do game - Hiromichi Tanaka - revelou que ele poderá ser jogado inteiramente com a tela sensível a toque e que a segunda tela será amplamente utilizada, mas prefere comentar sobre isso mais tarde. Apesar de não ser um jogo intrinsecamente destinado ao multiplayer, Tanaka pretende criar algumas funcionalidades bônus relacionada com o wireless do portátil. O querido sistema de jobs - que permite trocar a classe de seus personagens e deixá-los mais personalizados - faz parte dessa aventura que vai fazer os donos de DS contarem os dias até seu lançamento.



Refeito em 3D, o título ficou ainda mais belo no DS.









A ESTRADA DO SUCESSO

Não esqueça o seu capacete! O novo **Mario Kart DS** está ainda mais competitivo e selvagem

Poucas franquias são tão conhecidas quanto *Mario Kart*. Desde os dias do Super NES, os títulos dessa série atraíram mais jogadores de diversas partes do mundo do que qualquer outra marca na história dos games. Agora as apostas são altas com o *Mario Kart DS*. Graças à Nintendo Wi-Fi Connection, os jogadores poderão correr em qualquer lugar, a qualquer hora e com qualquer pessoa. Nesse mês, nós vamos abordar os diversos recursos do jogo, incluindo as novas pistas, arenas de batalhas e personagens secretos.



Artefatos mortíferos

Dois novos itens estão presentes em *Mario Kart DS* e ambos são derivados de inimigos encontrados no game original *Super Mario Bros.* para NES. O predecessor tem mais de vinte anos, mas os ataques são capazes de causar uma destruição jamais vista nas pistas de corridas.

Blooper



Com o *Mario Kart DS*, todo mundo joga em sua tela particular, o que torna o game muito mais fácil, certo? Errado. O novo ataque Blooper remove essa vantagem porque cobre a tela dos jogadores com borras de tinta preta. A melhor forma de lidar com um ataque Blooper é pilotar com o uso do mapa na tela de toque – não é uma movimentação perfeita, mas mantém a vítima fora de grandes encrencas. Além disso, tente evitar manobras radicais como Power Slides enquanto estiver enfraquecido, dessa forma você escapará das colisões nas curvas.

Bullet Bill



Não existe nada pior do que estar atrás de todos os adversários e – independente de sua habilidade em pilotar – não conseguir avançar. Ainda bem que o novo item Bullet Bill pode te enviar para o meio da disputa na corrida. Quando o item é usado, você não somente é lançado adiante na pista, mas também derruba qualquer carro que encontrar no caminho. O Bullet Bill nem sempre o levará para frente da corrida, mas ele com certeza irá proporcionar uma chance maior de um lugar ao pódio.

Heranças mortais

Muitos dos velhos itens já testados e aprovados retornaram ao *Mario Kart DS* (veja abaixo). O temível Boo volta após ausência em *Mario Kart: Double Dash!*. Com este item você pode roubar objetos de outros corredores, além de ficar invisível por certo tempo.

Green Shells – Cascos Verdes.
Red Shells – Cascos Vermelhos.
Spiny Shells – Cascos Espinhosos.
Mushrooms – Cogumelos.
Super Mushrooms – Super Cogumelos.
Bananas – Cascas de banana.
Banana Bunches – Cachos de Bananas.
Super Stars – Super Estrelas.
Lightning Bolts – Raios Encolhedores.
Boos – Fantasmas.
Fake Item Boxes – Caixas falsas de Itens.



Ás no volante

Você precisará de habilidades superiores no volante para conseguir chegar a vitória. Novas técnicas aliadas às clássicas manobras de *Mario Kart* irão garantir seu bom desempenho na pista – e deixarão os adversários comendo poeira.

Pegando vácuo

AINDA MELHOR!





Se você ficar atrás de outro veículo por alguns segundos, uma auréola azulada se formará ao seu redor, garantindo uma pequena aceleração. Tome cuidado! O oponente pode ter um item guardado contra os que ficam na retaguarda.

Curvas fechadas





Ao se aproximar de uma curva fechada, aperte e segure o botão **R** para começar a derrapar. Ao soltar o botão **R**, você irá voar na direção que seu carro estiver voltado. É uma maneira rápida e fácil de driblar as curvas acentuadas.

Derrapada turbo





Ao derrapar, pressione ← e → rapidamente por diversas vezes. Quando faíscas alaranjadas começarem a sair das rodas do seu carro, solte o botão **R** para ganhar uma aceleração monstruosa.

Corridas do Grand Prix

Nitro Grand Prix

As pistas no Nitro Grand Prix são inéditas. A Mushroom Cup e a Flower Cup são disponibilizadas desde o começo. Basta ficar em primeiro lugar em ambas as competições para abrir a Star Cup, daí é só vencer a Star Cup para destravar a Special Cup.

Mushroom Cup

Com voltas rápidas e curvas lineares, a Mushroom Cup é uma fácil introdução às corridas de kart.

FIGURE-8 CIRCUIT



Como o nome sugere, essa pista tem o formato do número oito. Fique atento para os itens localizados nas retas.

YOSHI FALLS



Cuidado com as cachoeiras que correm na parte inferior da pista – elas podem te deixar fora de rumo.

LUIGI'S MANSION



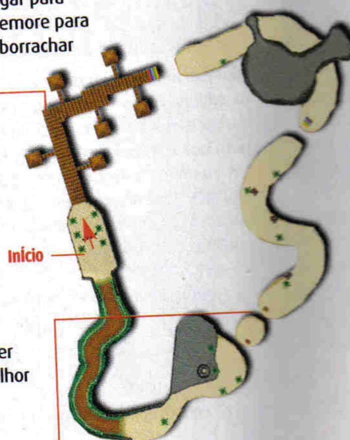
Use os Power Slides para acelerar através da floresta pantanosa na metade traseira dessa longa pista.

CHEEP CHEEP BEACH

A Cheep Cheep Beach é marcada por curvas amplas e saltos elevados. Curvas perfeitas e itens bem utilizados são primordiais!

Ângulo certo

A primeira curva é um bom lugar para praticar seu Jump-Turn. Não demore para começar – ou você pode se esborrachar contra a muralha.



Maré alta

Use saltos pequenos apenas quando o nível da água estiver alto. Se a maré abaixar, o melhor é passar pelas faixas de terra exposta.

Flower Cup

Pistas intrincadas e inimigos ambientais são abundantes na Flower Cup – pratique suas habilidades avançadas no volante em todos os momentos.

DESERT HILLS



Bolas de fogo, Pokeys e muitas Caixas de Itens pontuam a paisagem acidentada e em declive da Desert Hills.

DELFINO SQUARE



Use um cogumelo para acelerar sobre o canal e pegar o atalho da ponte após completar as ruas da Delfino Square.

SHROOM RIDGE



Empurre os oponentes para a contramão enquanto percorre a alucinante pista da Shroom Ridge.

WALUIGI PINBALL

Use o Power Slide com freqüência para conseguir um bom tempo nessa pista sinuosa. É um percurso longo – mantenha o foco do começo ao fim.

Metal pesado

Cuidado com as esferas de aço que são jogadas pista abaixo. O melhor é ficar próximo do limite da pista para evitá-las.

Show de bola

Assim que você atingir a parte inferior do percurso, você terá que desviar de muitas bolas que cruzam o caminho.

Trânsito pesado

Faça manobras trançadas para manter uma boa posição conforme passar pelas perigosas barbatanas.





Grand Prix Retro

Além das novas pistas, o *Mario Kart DS* traz uma coleção de pistas clássicas. Entre na competição Grand Prix Retro para vivenciar a linhagem de *Mario Kart DS*, incluindo pistas que remetem aos dias do Super NES.

Shell Cup
- Mario Circuit 1 (SNES)
- Moo Moo Farm (N64)
- Peach Circuit (GBA)
- Luigi Circuit (GameCube)

Banana Cup
- Donut Plains 1 (SNES)
- Frappe Snowland (N64)
- Bowser Castle 2 (GBA)
- Baby Park (GameCube)

Leaf Cup
- Koopa Beach 2 (SNES)
- Choco Mountain (N64)
- Luigi Circuit (GBA)
- Mushroom Bridge (GameCube)

Lightning Cup
- Choco Island 2 (SNES)
- Banshee Boardwalk (N64)
- Sky Garden (GBA)
- Yoshi Circuit (GameCube)

Shell Cup
GCN Luigi Circuit



O Luigi Circuit revive uma corrida clássica de *Mario Kart: Double Dash!* Fique atento ao mapa para evitar o tráfego na contramão.

Banana Cup
N64 Frappe Snowland



Após algumas voltas difíceis pela pista, você vai deixar de lado o sonho de fazer um boneco de neve.

Banana Cup
GCN Baby Park



Não entre nas curvas sem usar o Power Slide nessa pista curta e oval.

Leaf Cup
SNES Koopa Beach 2



A menos que você curta ser guinchado pelo Lakitu, mantenha seu kart fora das trilhas com água escura que aparecem por aqui.

Lightning Cup
GBA Sky Garden



Nessa pista, os saltos arriscados podem colocar o jogador à frente da corrida – ou podem deixar seu carro desgovernado.

Star Cup

De estradas montanhosas a navios voadores, você encontrará um pouco de tudo na Star Cup. Tenha muita cautela - as pistas são seus piores inimigos!

DK PASS

Diversas curvas fechadas dificultam sua passagem por essa pista. Memorize o ângulo de cada uma delas.



TICK-TOCK CLOCK

Siga a direção dos objetos rotatórios para manter a velocidade perfeita.



MARIO CIRCUIT

A maneira como você percorre as curvas fechadíssimas dessa pista irá determinar seu sucesso.



AIRSHIP FORTRESS

Não deixe que as longas retas desse cenário te enganem – as poucas curvas são muito difíceis. Cuidado com a longa curva espiralada logo após o tiro do canhão.

Toupeiras do asfalto

O melhor é desviar das toupeiras que aparecem das grelhas. Como último recurso, você pode atirar um casco para detoná-las.

Chamas intensas

Se tiver problemas para entender o tempo dos pilares de fogo que cruzam seu caminho, dê uma conferida na tela inferior para ter uma idéia mais clara da distância desses obstáculos.



Special Cup

Como é esperado, a Special Cup traz algumas das pistas mais difíceis de *Mario Kart*. Você terá que usar todos os truques na manga para vencer a competição.

WARIO STADIUM

Saltos monstruosos e enormes poças de lama fazem dessa pista um desafio técnico em alta velocidade.



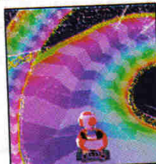
PEACH GARDENS

Use Cogumelos para acelerar na parte inferior com os canteiros de flores e ganhe tempo nessa pista.



RAINBOW ROAD

Fique atento aos limites da pista estreita. Não deixe que outros pilotos te empurrem para fora.



BOWSER CASTLE

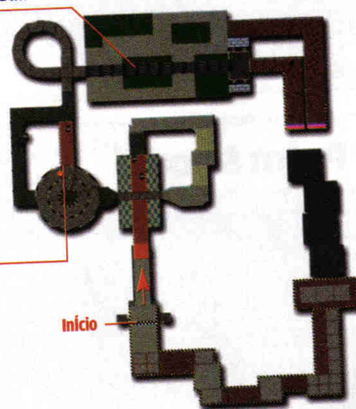
Um cenário super difícil por conta das plataformas móveis e curvas apertadas. Na maior parte do tempo, o meio da pista é o melhor lugar para ficar.

Contorno

Use Power Slides na parte giratória e desvie do pilar de fogo para encontrar um atalho muito útil.

Roda da fortuna

A ponte rotatória irá girar para um lado e depois para o outro. Fique o mais centralizado que puder.





Arenas de batalhas

O que seria de *Mario Kart* sem o modo Battle? Quando os jogadores quiserem esquecer as corridas, eles não precisarão ir longe para curtir um dos mais excitantes modos multiplayer já vistos no mundo dos games.

Nintendo DS

Existe algo de familiar no formato dessa pista. Em um cenário sem muitos lugares para se esconder, a melhor defesa é um bom ataque – seja agressivo e procure pelos adversários antes que eles ganhem vantagens.



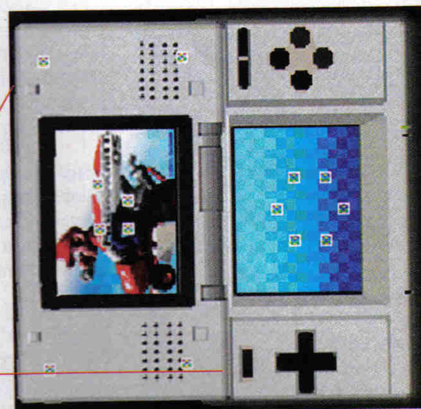


Perdidos no espaço

A arena de batalha Nintendo DS é praticamente um grande quadrado aberto. Você corre o risco de sair voando da pista. Não tente forçar seus oponentes para fora do percurso – você provavelmente será levado junto.

Sem saída

Os karts podem percorrer as duas metades da Nintendo DS cruzando a dobradiça do DS. Limite as rotas de fuga dos competidores prendendo-os na tela inferior antes que possam cruzar a dobradiça. Lembre-se de ficar longe da dobra.



Twilight House

É difícil saber onde você está entre as grandes salas conectadas dessa pista ou conseguir tiros perfeitos nesse cenário apertado. Mantenha-se em movimento para acabar com a graça dos possíveis atacantes.



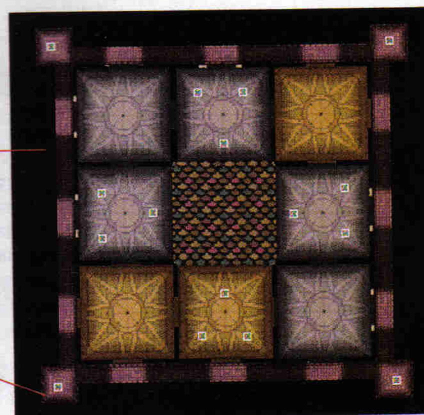


Apertadinho

A borda externa da arena não tem trilhos, portanto trata-se de um lugar perigoso. Ataque os inimigos que estiverem próximos a essa região, mas não seja muito persistente – outro inimigo pode estar à espreita pronto para te detonar.

Fuja dos cantos

É muito fácil cair para fora do mapa, portanto jamais tente pegar as caixas de itens nos cantos da arena. Você não somente correrá o risco de se dar mal, mas também se tornará um alvo fácil para os inimigos. Fique com os itens do meio da pista.



Palm Shore

Os bancos de areia dessa pista tornam difícil o rastreamento de seus oponentes. Use o mapa para saber a posição dos adversários e também para buscar abrigo longe dos oponentes.



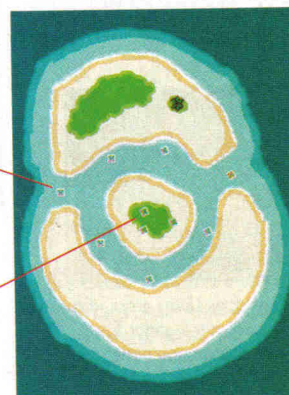


Maremoto

Fique de olho na maré conforme ela enche o interior da arena. Ao tentar dirigir pela água profunda, você ficará lento e será um alvo fácil. O mapa na tela inferior mostra o nível de água.

Posição firme

Manter a mesma posição por muito tempo não é uma boa idéia na maioria dos casos, mas a ilha central de Palm Shore é uma exceção. Recheada de caixas de itens e com uma vista panorâmica da fase inteira, você pode ficar no meio da ilha e atacar os inimigos à distância.



Tart Top

Essa pista é a sobremesa no mundo de *Mario Kart DS*. Seus percursos de alta velocidade proporcionam batalhas agressivas. O mapa não ajudará muito – confie em seus instintos e mantenha a ofensiva.



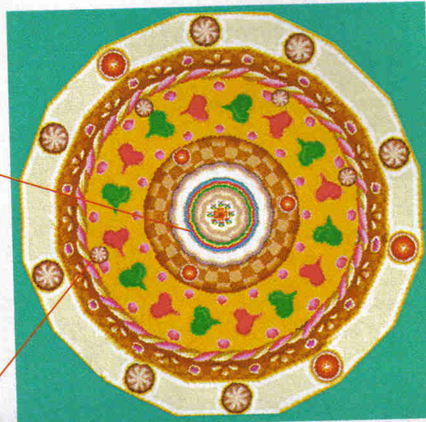


Salto da felicidade

As únicas caixas de itens ficam acima do centro do campo de batalha. Quando quiser pegar uma delas, aponte suas rodas o máximo que puder em direção ao topo da tela – se estiver um pouco caído para a lateral, a aceleração talvez não seja suficiente para alcançar a área dos itens.

Tela lambuzada

Evite os morangos gigantes e torrões de creme espalhados pela fase. Se cruzar com algum deles, sua tela ficará suja. Qual o sabor? Delicioso, mas inconveniente. Eles não são maléficos como os ataques Blooper, mas a visão obscurecida afetará seu desempenho.



Block Fort

Uma das lendárias arenas de batalha de *Mario Kart 64* volta para um pouco mais de ação. Em um campo de batalha grande como este, o mapa na tela inferior será seu melhor amigo – não deixe que os oponentes se sobressaiam.



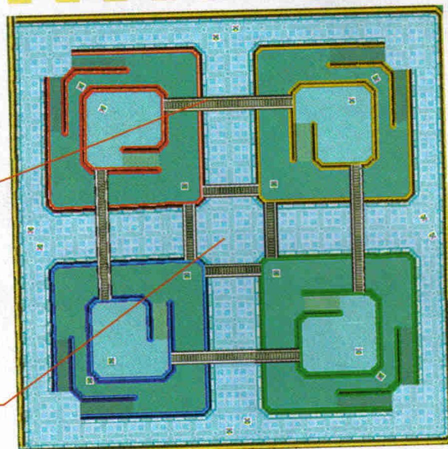


Presente dos céus

Arremesse cascos e bombas sobre seus inimigos a partir de um dos pontos elevados encontrados ao longo do mapa – eles jamais saberão o que os atingiu. Melhor ainda, quando eles perceberem o que os acertou, será tarde demais para uma revanche.

Surpresa!

Curvas fechadas são ótimos lugares para se esconder e esperar por adversários desavisados. O cruzamento central da pista é especialmente perigoso. Fique de olho no mapa para detectar inimigos que se aproximam desavisados de sua posição e também para rastrear oponentes que tentam te pegar de surpresa.



Pipe Plaza

Grande parte da ação dessa pista acontece do lado de fora dos canos mais inferiores. Fique nas plataformas entrelaçadas acima da área de combate para detonar inimigos com ataques de cascos e bombas.



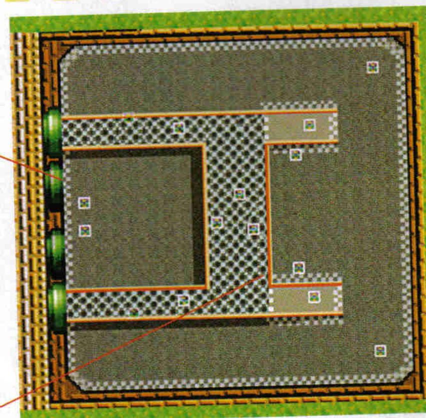


Defenda-se

Os canos de transporte de duas vias conectam o nível inferior com o superior da arena. Use-os com inteligência. Fique próximo a eles e quando um casco arremessado por um inimigo se aproximar, entre no cano para escapar.

Defenda-se ainda mais

Não existem muitos lugares para se esconder nessa pequena arena, portanto você terá que buscar cobertura em todos os lugares. Estacione debaixo das rampas no meio do campo de batalha para vigiar a ação. Mas, como sempre, lembre-se de ficar de olho no mapa enquanto estiver à espreita, para assim evitar ataques inesperados.



Muito mais que segredos...

Os pilotos com mais tempo de estrada vão preferir o modo de 150cc de *Mario Kart*. Mas não deixem de conferir alguns segredos incríveis encontrados nas classes de baixa velocidade.

50cc: Domingueiro

A competição é mais fácil nesse modo, mas os segredos são excelentes. Ganhe as duas provas para abrir uma série de personagens clássicos.

Nitro Dry Bones

Se você conseguir o primeiro lugar na Special Cup de 50cc, o personagem Dry Bones estará disponível para corridas. Ele não é exatamente um piloto rápido, mas sua aceleração impressionante fará com que ele se recupere logo após levar um casco na cabeça ou escorregar em uma banana.



Retro Miss Daisy

Para destravar a perene Daisy, termine a Lightning Cup de 50cc em primeiro lugar. Ela é uma motorista muito balanceada e sua ótima habilidade de Drifting ajudará bastante nas curvas mais apertadas.



100cc: Mauricinho

A ação começa a esquentar! Use um dos novos pilotos abertos para destravar o arquiinimigo de Luigi, além de outros belos carros.

Nitro Mais carangas

Após terminar a Special Cup de 100cc em primeiro lugar, todos os pilotos ganharão um veículo extra. Teste os diferentes carros para encontrar aquele que melhor se encaixa ao seu estilo de pilotagem.



Retro Poder do mal

Assim que terminar a Lightning Cup 100cc pela primeira vez, você poderá correr com o vilão Waluigi. Este personagem é balanceado, mas pilota de forma meio pesada. Caso você não curta empurrar seus adversários, trate de escolher outro piloto.



150cc: Demônio do asfalto!

Com algumas corridas em seu histórico, chega o grande momento. Entre nas corridas de 150cc para abrir diversos novos karts e abrir um modo inusitado.

Nitro Sete da sorte

Após vencer em primeiro lugar na Special Cup ou na Lightning Cup de 150cc, um total de sete veículos será disponibilizado para cada piloto. Caso você tenha pulado o modo de 100cc, o kart recebido será aquele que deveria ter sido aberto.

Retro Reflexos

Termine ambas as copas Special e Lightning de 150cc em primeiro lugar para abrir uma nova classe: a 150cc Mirror. Como o nome sugere (mirror = espelho), todas as pistas serão reflexos das originais.



Estrada sem fim

Alguns outros segredos serão revelados após o término do modo Mirror, mas deixaremos que vocês confiram tudo por conta própria. Podemos apenas dizer que um deles irá apimentar a competição. A estrada à frente é longa, portanto comecem a esquentar os motores! NW

Faça a sua LISTA!

Se é para gastar a grana que juntamos até que aquele objeto tão esperado entrasse em promoção, o melhor é escolher bem e comprar em lojas de confiança. Confira os itens que você não pode deixar de pedir para o Papai Noel. Mas se ele demorar muito, não pense duas vezes: quebre o cofrinho, pois o bom velhinho não faz milagre.

Carry Case para GameCube

Esta é uma bolsa útil não apenas para transportar seu GameCube, mas também para guardar o aparelho organizado. A bolsa (encontrada nas versões bege, cinza, preto e roxo) permite que você guarde o console, quatro controllers e ainda alguns games e cartões de memória (se você arrumar com cuidado).



Preço sugerido: R$ 125,00
Onde?: MisterBros Games
www.misterbros.com.br
Tel: (11) 3266-4176

Controle serra elétrica Resident Evil 4

Gostou de enfrentar as criaturas nefastas de *Resident Evil 4*? Imagine então jogar o game novamente, porém usando como controle uma serra elétrica! O acessório foi lançado junto com o game no começo do ano, mas só agora pode ser encontrado a um preço acessível em importadoras do país.



Preço sugerido: R$ 299,00
Onde?: MisterBros Games
www.misterbros.com.br
Tel: (11) 3266-4176



Mario Kart Remote Control Car*

Está cansado de jogar *Mario Kart* nos videogames? Fique então com os carrinhos de controle remoto da Nintendo. Encontrado nas versões de Mario, Donkey Kong e Yoshi, os mini karts acompanham um controle remoto. Agora ficará fácil brincar com os amigos e apostar corridas em pistas de verdade!

Preço sugerido: R$ 35,00 (cada)
Onde?: Lik-Sang
www.lik-sang.com

Super Mario DX Plush 2: Koopa Troopa*

Quem nunca desejou ter um bichinho de pelúcia do Mario e seus amigos? Se você tiver como comprar em sites internacionais, pode dar uma navegada no Lik-Sang e encontrar figuras do Mario, Koopa Troopa e até mesmo um Goomba de pelúcia!



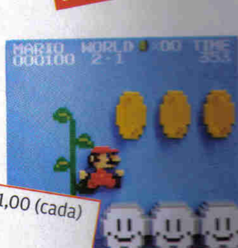
Preço sugerido: R$ 40,00 cada
Onde?: Lik-Sang
www.lik-sang.com

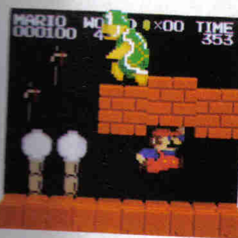
Case para Nintendo DS

Se você acha que só o GameCube tem bolsa chique, pode começar a mudar de idéia. Chegou a mais surpreendente (e útil) bolsa para o Nintendo DS. Além de espaço para o portátil, você pode guardar boa parte dos seus games (tanto de DS como de GBA) e ainda uma stylus reserva.



Preço sugerido: R$ 65,00
Onde?: MisterBros Games
www.misterbros.com.br
Tel: (11) 3266-4176











Preço sugerido: R$ 11,00 (cada)
Onde?: J-List
www.jlist.com

Super Mario Bros. Figure*

Você já pensou em colecionar as fases de *Super Mario* na sua estante? Pois é, estas são as telinhas de plástico que remetem aos cenários do clássico jogo do bigodudo. O mais legal é que o herói é imantado e assim você pode movê-lo pelos seis cenários disponíveis. Tem até a fase da água! NW

(*) Para obter os produtos internacionais é necessário cartão de crédito internacional. Não está incluso o custo do envio e despesas alfandegárias. Caráter informativo - a Nintendo World não se responsabiliza pelas eventuais negociações.

LIGA OFICIAL POKÉMON 2005



Monstrinhos à toda nos torneios oficiais!

O ano de 2005 foi repleto de acontecimentos no cenário Pokémon, tanto para os jogadores mais isolados quanto para os competidores. E para você não ficar por fora do que rolou, confira aqui o que aconteceu e o que vai acontecer nos torneios Pokémon!

— JP Nogueira

DESAFIO À ELITE DOS QUATRO EDIÇÃO RIO DE JANEIRO

A última oportunidade do ano para os treinadores enfrentarem a Elite dos Quatro aconteceu nos dias 8 e 9 de outubro, no Rio de Janeiro. O palco para essa festa toda foi o evento de aniversário do Animecenter, no Centro Cultural da UERJ. Os participantes estavam muito eufóricos, pois o último



Galera reunida no sábado para o Desafio à Elite dos Quatro RJ.

torneio do tipo na cidade havia acontecido dois anos atrás. Foram dois dias de evento e cerca de 150 inscritos. Todos os times lutavam sob uma regra especial e exclusiva: multicolor. Isso significa que os pokémon participantes da equipe não poderiam ter uma cor em comum, de acordo com as categorias da própria Pokédex. No final dos combates do sábado, o campeão do dia foi Roberto "Trebor" Borges. Seu time era composto por Swampert, Weezing, Tyranitar, Snorlax, Dragonite e Latias, mas esses pesos-pesados não foram páreo contra Henrique "Yu-Gi", o primeiro membro da Elite a lutar no evento. Uma final bas-



Platéia comportada (!) durante os combates contra a Elite.

tante disputada garantiu o título a Luís Cláudio "Xarutaum" no domingo. Wobbuffet, Tyranitar, Zapdos, Alakazam, Aerodactyl e Blissey formaram o time do campeão e o levaram mais longe do que ele esperava! Em uma excelente performance, ele derrubou a Elite e o Grande Campeão Thiago "Super Raichu", ocupando assim o posto mais alto na hierarquia dos treinadores. Aliás, a Elite também sofreu duas alterações: Henrique "Rike" Oliveira



Os campeões Luís "Xarutaum" (esq.) e Roberto "Trebor" (dir.) com Sábio Florestal.



Batalha da Elite: Henrique "Yu-Gi" contra Thiago "King" (de vermelho).

deixou seu posto com Denis "Gary Umbreon" Silva, ex-Campeão da Elite e Bi-Campeão de torneios DE4; e Lorde Noga, líder da Elite, passou tal posto de responsabilidade para Sábio Florestal, vencedor de mais de 40 torneios oficiais e treinador bastante conhecido no Rio de Janeiro.

LIGA OFICIAL POKÉMON 2006

A Liga Oficial sofreu algumas alterações para manter a união e a diversão nos torneios. Agora membros de Ligas Regionais se reúnem para realizar melhorias, discutir as regras e integrar os jogadores Pokémon pelo país, o que ficou conhecido como Liga Oficial Pokémon Brasil - LOP Br. E a grande novidade para 2006 é a Liga Hoenn. Mas não precisa se preocupar caso você não conheça as novas regras: em breve, o site da Liga Oficial Pokémon, será atualizado, e cada uma delas será descrita detalhadamente, assim como as datas confirmadas para torneios. Muitas surpresas para o ano que vem, então fique ligado! NW

Thiago "Dark King" Seixas foi o único treinador a apresentar as oito insígnias recebidas em torneios, o que lhe dava o direito de enfrentar a Elite. Preparado com seu time multicolor (Metagross, Medicham, Snorlax, Zapdos, Skarmory e Blissey), King atropelou todos em seu caminho mas perdeu para "Xarutaum". Quem será o treinador capaz de derrubá-lo em 2006?

O KART DE MARIO LEMBRA MUITO O MACH 5!

SAI DA FRENTE QUE LÁ VEM O BIGODE!

MARIO KART DS

NOTA: 10
GRÁFICOS: 9,5
SOM: 10
JOGABILIDADE: 10
DIVERSÃO: 10
REPLAY: 10

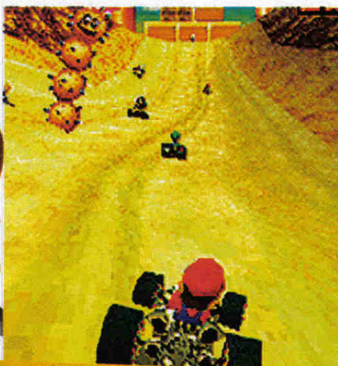
OURO Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: CORRIDA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8 (WI-FI) E 1 A 4 (WFC)

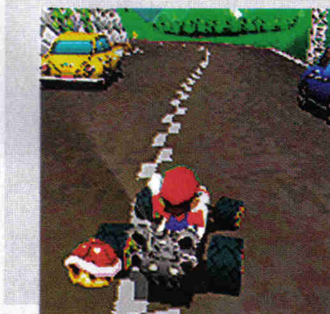
É difícil uma franquia sobreviver a gerações e ainda continuar divertindo como *Mario Kart*. Esta versão do DS é simplesmente uma obra de arte. Mario, Bowser, Peach e os outros corredores clássicos se enfrentam em novos circuitos nas já conhecidas Mushroom Cup, Flower Cup, Star Cup e Special Cup. No começo, tive uma leve impressão de que o jogo estava lento, mas passou logo quando experimentei as categorias com mais cilindradas. A trilha sonora toca Moo Moo Farm e Mario Circuit 1 - não poderiam ter escolhido melhor. Graficamente o jogo está perfeito, não há do que reclamar.
A possibilidade de jogar com até oito pessoas usando apenas um cartão de jogo é a melhor coisa que inventaram. Com a difusão do Wi-Fi Connection, a coisa deve ficar muito melhor - dê uma olhadinha lá na página 14 para saber o que é possível fazer. Para um desafio maior, novos itens e personagens secretos fazem parte da brincadeira. O mapa perfeitamente colocado na tela de toque é essencial em algumas partes do trajeto - você vai perceber isso quando for atingido por um polvo mal educado! Não tem jeito, a versão para DS de *Mario Kart* é sem dúvida a mais "grudenta" de todas, pelo conjunto da obra.

— RONALDO TESTA





Com Mario Kart não dá para fazer graça: o game é bom demais!





MAIS DE 80 NOVOS MINIGAMES



MARIO PARTY 7

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 7,5

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: HUDSON
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: TABULEIRO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8

Há alguns anos, para mim, uma tarde de *Mario Party* com os amigos era inestimável. A diversão era garantida e todos os jogadores interagiam entre si. Há algo mais saudável? Estaria mentindo ao dizer que *Mario Party 7* não proporciona tais momentos, porém sua fórmula já está batida e ultrapassada. A jogabilidade, gráficos e efeitos sonoros permanecem intocados. Embora divertidos, os minigames estão muito parecidos aos da versão anterior. O microfone continua sendo pouco aproveitado, em joguinhos chatos e sem desafios. A "grande" novidade fica por conta do modo para até oito jogadores (com revezamento de controle), o que é um tanto improvável, afinal, não é todo mundo que tem espaço ou amigos suficientes. Se em uma partida normal a espera já é longa, colocar dois jogadores em um mesmo controle é sono na certa. Levem seus travesseiros! A verdade é que *Mario Party 7* seria um bom jogo se não fosse idêntico a tudo que ja vimos até agora. Faltaram minigames mais inteligentes e um sistema diferente de uso para o microfone. As tardes de sábado já não são tão engraçadas assim.

— HENRIQUE SAMPAIO







Divertido como sempre, mas ainda assim reciclado...

SAMUS DETONA NAS MESAS DE PINBALL

HENSHIN A GO-GO EM DOBRO

VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 9,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 7,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: CAPCOM
DISTRIBUIÇÃO: CLOVER STUDIO
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2 (VIA WI-FI)

Há dois anos que fui surpreendido pelo herói Joe e seus super poderes cinematográficos cheios de ação, tudo no mais estiloso visual cel-shading. A idéia era realmente de tirar o fôlego, já sua seqüência apenas aprimorava algumas das melhores características, mas não era muito inovador. Agora a série atinge o portátil de duas telas e apesar da essência ser a mesma, ori-ginalidade é a palavra que volta a reinar.
A conversão portátil perde muito em qualidade sonora, no dinamismo da pancadaria e alguns efeitos visuais - sendo ainda assim muito bonito.
No entanto, as funcionalidades do DS tornaram os puzzles bem mais interessantes. O movimento Slow ainda está lá, mas acompanhado pelos novíssimos Slide, Scratch e Split. Todos devem ser realizados na tela de toque com o dedo - isso mesmo, nada de stylus. Tirando a lambança que a tela fica após alguns minutos de jogo, essas foram as grandes adições do game, principalmente o Split. Esse movimento permite que você arraste metade da tela de toque e deslize todo o cenário, causando algumas reações. Scratch causa um tipo de terremoto com o passar de dedo e Slide permite derrotar inimigos pequenos e ativar botões apenas tocando neles. Outra diferença gritante em relação aos games anteriores é que a versão do DS está sensivelmente mais fácil - mesmo no Adults -, o que pode ajudar alguns e decepcionar outros.
— RENATO PELIZZARI





Duas telas significa ainda mais diversão!

O CLÁSSICO RENASCE COM FORÇA TOTAL

METROID PRIME PINBALL

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,5
REPLAY: 8,0

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: FUSE GAMES
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: PINBALL
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8 (VIA WI-FI)



Boa parte de nossos leitores não cresceu junto dos pinballs, e por esta razão olham um pouco torto para lançamentos como *Metroid Prime Pinball*. Quem já jogou nas famosas máquinas (sejam elas as antiqüíssimas eletromecânicas ou as modernas eletrônicas) sabe o quão atraentes elas podem ser, e como o jogo é viciante, dinâmico, belo e imprevisível. Existe uma "aura" que rodeia as máquinas, pois nelas tudo é projetado minuciosamente por engenheiros, evitando problemas no trajeto da bolinha prateada. Apesar de parecer óbvio agora, convenhamos que a idéia de utilizar a Samus em um game desse porte foi no mínimo original, pois parecia algo inimaginável ver a heroína atirando em aliens e alcançando objetivos em uma mesa com obstáculos. A Nintendo conseguiu capturar todo o "feeling" das pesadas máquinas, traduzindo toda a emoção em um game inédito, que utiliza a tela do DS de forma estendida, remetendo ao formato visto em um pinball de verdade.
Até mesmo o letreiro virtual imita o estilo e as cores clássicas empregadas nos fliperamas da década de noventa! Os bônus tradicionais foram levados muito além, com sub-missões que envolvem detonar os oponentes que invadem o seu espaço, acabando com a invasão alienígena - tudo isso na forma humanóide!
— ORLANDO ORTIZ



Toda a classe dos pinballs agora no seu Nintendo DS.

DRIV3R



NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,5

PRODUÇÃO: Atari
DISTRIBUIÇÃO: Dubail & Velez
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Tanner é um policial infiltrado na máfia como motorista que vai precisar usar toda sua habilidade para cumprir as missões. Os mapas são enormes, e foram criados mais de CINQUENTA QUILÔMETROS de estradas virtuais (um absurdo!) divididos entre as cidades de Miami, nos Estados Unidos (doze missões) e Nice, na França (treze missões).

Os objetivos são variados e poderão ser cumpridos a pé ou de caro: passar em testes de perseguição e perícia ao volante, resgatar reféns e trocar tiros com os bandidos, por exemplo. O desafio é alto e somado ao difícil controle do carro e aos motoristas que fazem de tudo para atrapalhar suas manobras, é certo que você terá de repetir algumas missões dezenas de vezes até conseguir a vitória.

O enredo é muito interessante, visualmente o game satisfaz, basta você ter um pouco de paciência para aproveitar a diversão.

Para quem já jogou outras versões do game, vale lembrar que a versão portátil não perde em nada: continua divertida como sempre!

— Ronny Marinoto









Bonito e divertido, Driv3r impressiona pelo visual.

ULTIMATE ARCADE GAMES



NOTA: 3,0
GRÁFICOS: 3,0
SOM: 3,0
JOGABILIDADE: 2,0
DIVERSÃO: 3,0
REPLAY: 3,0

PRODUÇÃO: Telegames USA
DISTRIBUIÇÃO: Nocturnal Entertainment
GÊNERO: Coletânea
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Compilação com doze títulos em estilo arcade que nos faz lembrar a era Atari, com jogos um bocadinho mais complexos, mas onde não temos nenhum grande destaque. Produções sem profundidade de enredo, sem muitas opções de interatividade, visual tosco, som básico e jogabilidade que utiliza poucos botões. Os games são: *FlipSide, Galaxy Hero, Omega Force, ChipBot, Merchant Galactic, MilkRun, GridLock, Rubes Cubes, BeeKeeper, Asteroid Mine, Highway 51* e *Treasure Hunter*. Mas nem todos estão liberados no início e você deverá comprá-los na lojinha. O jogador começa com cinqüênta moedas e ganhará mais ao enfrentar os desafios. Na home de cada título dá para ver as instruções e os comandos de jogo. Existe um sistema de salvamento automático e os cinco melhores recordes ficam na memória, com o jogador identificado por suas iniciais.

— Ronny Marinoto









É melhor ficar com os originais mesmo!

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND



NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,0

PRODUÇÃO: Vicarious Visions
DISTRIBUIÇÃO: Activision / Vicarious Visions
GÊNERO: Esporte
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2

American Sk8land* possui todas manobras já conhecidas da série *Tony Hawk e conta com os modos de jogo Classic (recolha de letras, pontuação e fita secreta), Story (desafios propostos pelos skatistas da área) e Head-to-Head (para dois jogadores e performance de 2 minutos). Os comandos também foram mantidos e a jogabilidade é aquela de sempre. Mas os mapas ficaram grandes demais e os pontos de manobra mal posicionados, prejudicando o desempenho criativo nas combinações de rampas, canos e outros elementos do cenário. No modo Story, por exemplo, muitas vezes o jogador vai passar mais tempo explorando a área do que efetivamente fazendo manobras. Além de selecionar alguns skatistas famosos, o jogador pode criar seu próprio profissional utilizando centenas de características diferentes. Como se vê, foram poucas as mudanças e inevitavelmente um balde de água fria nas expectativas pelo novo vôo do Falcão.

— Ronny Marinoto



Tony Hawk ataca no Game Boy Advance com manobras sensacionais...







DANCE E BALANCE COM O GORDUCHO BIGODUDO

É PARA MEXER O ESQUELETO

DANCE DANCE REVOLUTION MARIO MIX



NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0



PRODUÇÃO: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: COMPILAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Por ser um fã de longa data de Mario, confesso que fiquei um pouco frustrado com a aguardada versão de *DDR* para o GameCube. O motivo? A dificuldade em geral foi tão reduzida para que as crianças também pudessem jogar, que todo o resto foi comprometido. Mesmo que exista o modo "super hard" no qual você dança de verdade, com uma dificuldade equivalente ao "standard" do *DDR* tradicional, você é obrigado destravar as músicas através da tediosa modalidade principal. Ao invés de dançar em estágios aleatórios, a história é linear e oferece ao jogador uma seqüência de fases, incluindo desafios com chefes, minigames e até mesmo lojinhas para a compra de itens especiais. Cada fase possui uma música diferente, que na maioria das vezes são temas das aventuras de Mario, porém em versões remixadas. Tudo é muito colorido e animado, inclusive Mario, que dança desengonçadamente feito a Britney Spears. Do outro lado da TV, está lá, o jogador já cansado de esperar por cada seta nova. Ironicamente, o jogo ainda possibilita o uso de itens que diminuem ainda mais a dificuldade já inexistente. É rir para não chorar, aliás, não dormir. Pelo menos os minigames compensam.

— HENRIQUE SAMPAIO



Pule, dance e queime todas suas calorias com DDR Mario Mix!





PREPARE A PIPOCA QUE DÁ ATÉ PARA ASSISTIR!

007 - FROM RUSSIA WITH LOVE



NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 9,5
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,5



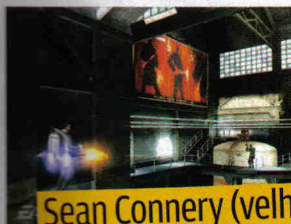
PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIÇÃO: EA REDWOOD SHORES
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

James Bond está de volta aos videogames, e para fechar o ano com chave do ouro, com a adaptação do filme *Moscou Contra 007*, para o GameCube. Estrelado por Sean Connery, o game segue com fidelidade cada detalhe do longa metragem. O elenco, as vestimentas, cenários e enredo são totalmente baseados nele. Assim que você liga o console, o jogo começa nos mesmo padrões do filme, inclusive com a abertura do agente atirando contra a tela da TV. Somente depois de completar a primeira missão é que você terá acesso aos menus, como o de opções, por exemplo.

O visual está caprichado, reunido aos muitos detalhes, ajudam a transformar *007 From Russia With Love* no melhor jogo da série até o momento, em termos de qualidade gráfica. A movimentação flui bem, mesmo com alguns slowdowns, quase imperceptíveis. A trilha sonora é a clássica, extraída da película e remasterizada. A jogabilidade é simples e explora bastante o R e o L. Durante o seu progresso, James Bond usa muitos veículos, seja por terra, água ou ar. Logo na primeira missão, Bond utiliza um jetpack, uma espécie de colete com turbinas para vôos individuais.

A EA fez de tudo para que seu game ficasse muito parecido com o filme, e conseguiu.

— TIAGO FURLAN





Sean Connery (velhinho!) dublou o personagem neste jogaço.









NINJA 外伝 GAIDEN

Shurikens, espadas e uma chuva de sangue!

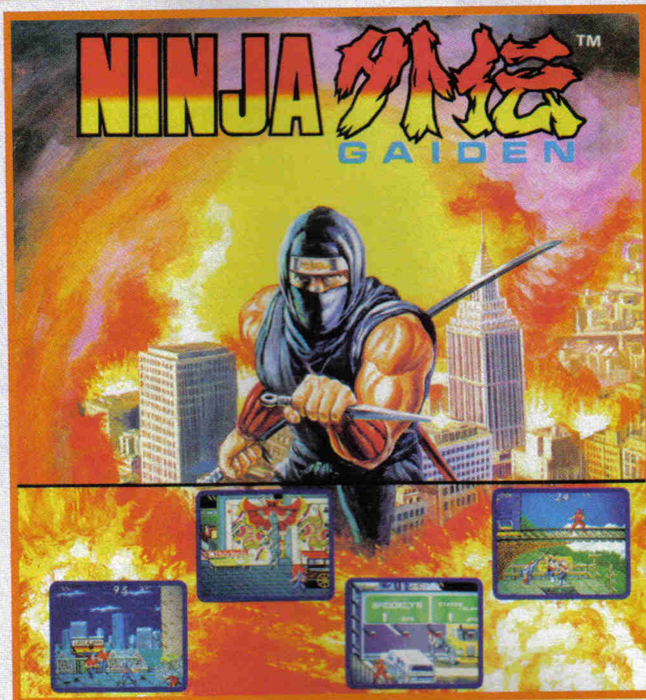
RETRÔ

Ninja Gaiden (NES)

Em 1989 foi lançado o game que marcou o final da década de oitenta. Treze fases de puro desespero e muito estilo mesclavam as artes ninja com estágios variados (nas selvas, urbanos, minas de escavação e muitos outros). Empunhando a Dragon Sword, Ryu Hayabusa viaja para os Estados Unidos para procurar seu pai, que desapareceu de forma misteriosa – foi o primeiro título a mostrar que não apenas os RPGs eram merecedores de uma boa história: densa e com elementos típicos dos melhores roteiros de filmes. Um dos pontos mais marcantes é a curva de aprendizado: alguns jogadores deixaram o game de lado, completamente enervados, pois tinham dificuldade em levar o herói ao final. Em alguns estágios, você batia de frente com uma variedade absurda de oponentes, com obstáculos mortais e shurikens voando para todos os lados.

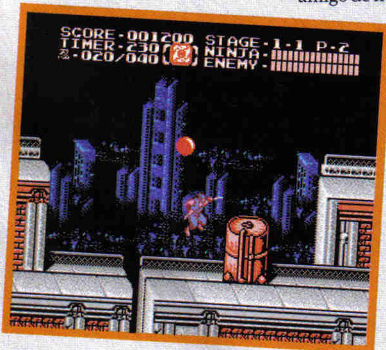


Pioneiro, desafiador e único no estilo: Ninja Gaiden se tornou sinônimo de bom jogo em 1989.

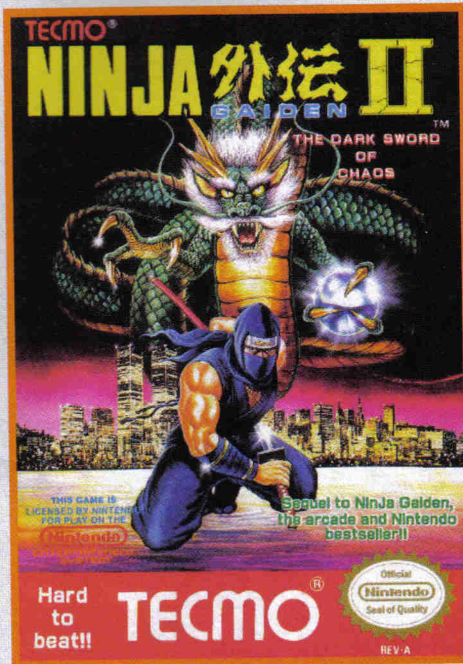


Ninja Gaiden II (NES)

Após o estrondoso sucesso do primeiro game, a espera pelo segundo foi de um ano de aflição, com fãs clamando por mais espadadas. Incrivelmente, os gráficos foram melhorados ainda mais, botando para pedalar os poucos hamsters de dentro do NES. O hardware foi colocado à prova, e a trilha sonora deixou todos verdadeiramente ensandecidos. Na nova história, o ninja é atacado misteriosamente por quatro homens que lembram muito o Barbarian do primeiro game. Os treze estágios caracterizam momentos de extrema dificuldade, exigindo reflexos rápidos, movimentos precisos e muita paciência para não jogar o console na parede. Não tente fugir das Spider Wights, pois seu fim será doloroso e cruel (ou com muita dor, morte e destruição, se você for amigo de nosso Editor Executivo). Você deve ficar agachado para matá-los, o que dificulta ainda mais a sua tarefa. Quer uma dica bacana? Para curtir as músicas do jogo, basta apertar a seqüência ↑, ←, A, B e Select na tela de título. Moleza total!



Como foi possível, só os desenvolvedores sabem dizer: Ninja Gaiden II é ainda mais belo e dramático que seu antecessor!



Ryu Hayabusa cresceu com muitos de nossos leitores, causando terror por sua dificuldade excessiva. Diga-se de passagem, o game sempre foi um dos maiores trunfos da Tecmo e razão pela qual a empresa ainda está na ativa hoje em dia. Sua série na era dos 8 bits foi absolutamente genial, com gráficos inovadores, animações cinematográficas entre os estágios e uma narrativa que prendia os jogadores ao pequeno controller do Nintendinho. Sensacional é pouco – sem saber, uma das mais aclamadas sagas era inaugurada. —ORLANDO ORTIZ

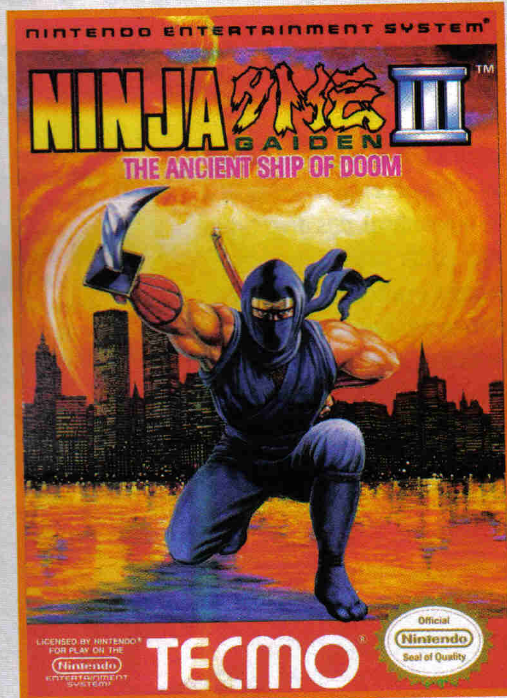
Ninja Gaiden III (NES)

Contrariando a opinião popular, já digo de cara que este é o meu favorito da série. Talvez por ser o mais fácil da trilogia, ou talvez pelo visual estranho com elementos mecânicos, eletrônicos e orgânicos (por sinal, lembram a série R-Type). Mas o game realmente tem o poder de conquistar os jogadores. Agora Ryu pode se pendurar em cipós, barras e até escalar paredes. Uma espécie de power-up faz com que sua espada dobre de tamanho, causando muito mais dano nos monstrengos em seu caminho. Diferente dos predecessores, Ninja Gaiden III tem 14 estágios (ao invés de 13) e também alguns com movimentação vertical, dinamizando ainda mais a ação. Nesta terceira história, você deve descobrir quem está por trás da aparente morte de Irene, causada por um ninja idêntico ao herói. É o início do título que se despede do hardware de 8 bits da Nintendo. Ah, saudades...





Com toda certeza o mais estiloso da série: elementos orgânicos lembram muito R-Type, Salamander e Metroid.



CURIOSIDADES QUE ATÉ NINJA DUVIDA...

Você sabe que o jogo se chama *Ninja Gaiden*, mas sabe o significado desse nome? Provavelmente nem os desenvolvedores sabem – Gaiden singifica "side-story", ou uma história paralela. Faz pouco sentido, não? No Japão, o game foi chamado Ninja Ryukenden – algo como "A Lenda da Espada do Dragão". Ryu também fez uma aparição no Game Boy (o antigão), em um game chamado Ninja Gaiden Shadow. O título é muito bacana e diverte na telinha, porém, é uma versão mais curta e simples, tornando a aventura portátil. Uma das características mais interessantes é a corrente, que nunca foi implementada nos games para NES. Com ela, você pode se pendurar no teto para se esquivar de alguns obstáculos em seu caminho. Uma série horrenda de anime, cuja história se passa entre o segundo e terceiro game foi lançada em 1995, com cinqüenta minutos de duração. Não vale nem mesmo o VHS em que foi gravado! Por outro lado, a magnífica trilha sonora foi lançada em dois CDs (chamados Ninja Ryukenden: Tecmo GSM-1 e Ninja Ryukenden II: Ankoku no Jashinken) em 1990, mas são dificílimos de encontrar nos dias de hoje. A empresa japonesa F.X. Nine criou também uma Graphic Novel baseada na história da saga, que é bem fiel aos fatos ocorridos na aventura de Ryu Hayabusa. Alguém aí tem um exemplar desses em mãos? NW



Acima: os CDs com a trilha do game. À direita: Ninja Gaiden Shadow (GB) e o anime em LaserDisc.

COMUNIDADE

E mais uma vez, a Nintendo conquista uma legião de fãs!

Durante a EGS (Electronic Game Show - que ocorreu nos dias 18 a 20 de novembro), nos divertimos até não poder mais. Entre um bate-papo e outro, fizemos uma maratona de *Mario Kart DS* com os visitantes, que curtiram conosco o esplendoroso evento.
Além dos torneios de Super Mario Strikers e os passos de DDR: Mario Mix, quem apareceu por lá teve grandes chances de cruzar com o clone do Miyamoto.

ENTRE EM CONTATO!

Queremos conhecer suas loucuras!
Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ao enviar sua foto, não se esqueça do nome completo, idade e a cidade onde você mora.

Atropelados pelo Bigode

Mario Bros. e seu veloz kart fizeram a cabeça da moçada durante a EGS 2005. Quando Ronaldo Testa e Orlando Ortiz sacaram seus DS para jogar *Mario Kart* via Wi-Fi, a lista se preencheu quase que instantaneamente! Os visitantes jogaram para valer e não tiveram piedade da nossa equipe, que suou para chegar na linha de chegada. Além da jogatina livre, uma fila enorme se formou para participar do torneio de *Mario Kart DS*, que oferecia brindes para os vencedores.



A equipe da Nintendo World suou e ficou com calos de tanto jogar com os visitantes!



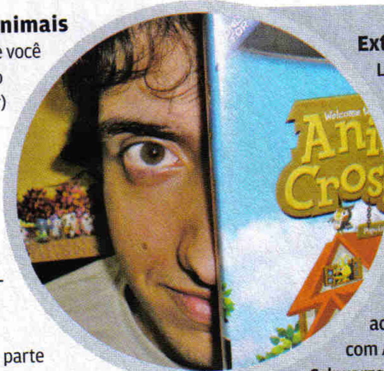


Orlando Ortiz, Ricardo Farah e Sr. Milton (Miyamoto Rechonchudo)

É Miyamoto ou a sua moto?

O Sr. Milton chegou de mansinho junto dos filhos e foi surpreendido por um amigo que apontava: "É o clone do Miyamoto! Corre, vamos tirar fotos!". Mostrando ser adepto da sabedoria oriental e mestre da paciência com nossa equipe pirada, ele concordou em tirar uma foto para a Comunidade N. Muito obrigado, Sr. Milton Miyamoto! Poucos no planeta têm a sorte de se parecer com o pai das melhores séries de games da história!

Cruzando com animais



Espere aí, não é o que você está pensando! Nosso amigo (e colaborador) Renato Pelizzari também coleciona games e é fanático pela série *Animal Crossing*. Além dos jogos e de uma vasta coleção de itens colecionáveis, o rapaz ainda tem todos os bichinhos que fazem parte do jogaço, que para ele é um dos mais cativantes para os consoles da Nintendo. Ele fundou uma comunidade oficial da Nintendo World no Orkut, chamada Nintendo Wild World, que promoverá eventos entre fãs da série. Não deixe de visitá-la!
O endereço é http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=6279341
Fica aqui um recado para nosso amigão: BOA, PEPÊ!

Exterminador do Passado

Leandro Filgueiras tem 27 anos e é conhecido pelos amigos como Trakinão. Ele faz parte de uma turma de colecionadores que adora o Nintendinho - eles não largam o console de 8 bits por nada neste mundo! Em uma das sessões de jogatina (recheada de petiscos), aparece uma figura sombria para acabar com a diversão: o Trakinator! Brincadeiras à parte, os caras fizeram por merecer - poucas pessoas tiveram a idéia de fazer uma alusão ao famoso filme (*O Exterminador do Futuro*, com Arnold Schwarzenegger) de forma tão cômica e original. Ficamos impressionados com os acessórios - são raridades a serem conservadas! NW



Olha só a pose do rapaz! Cuidado, ou ele acaba com você como um pato de Duck Hunt!



tocar é legal.

Kirby Canvas Curse

Agora você pode usar seu dedo para manter Kirby no caminho certo e fora de perigo, enquanto se aventura na rainbow road para quebrar a maldição na Dream Land.

NINTENDO DS™





AMERICANAS.COM

ACTION GAMES



submarino
www.submarino.com.br



Distribuidor autorizado Nintendo: TCBrasil - Tel. 11 3666.7288 - www.tcbrasil.com.br



OS CAMINHOS DA GUERRA

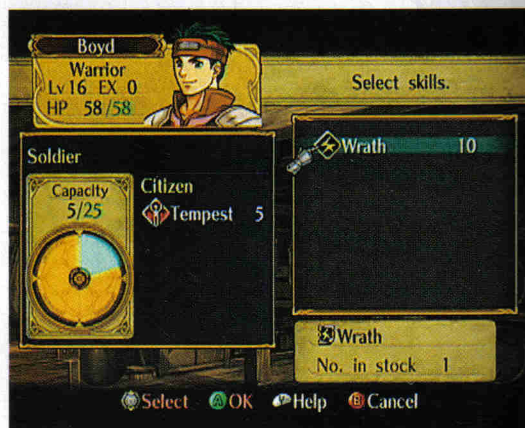
As reviravoltas de *Fire Emblem: Path of Radiance* são de tirar o fôlego. Não é preciso muita habilidade com o controle, mas para compensar, seu cérebro terá que trabalhar em dobro para se desvencilhar das armadilhas do melhor RPG estratégico já lançado para o GameCube. Prepare-se para a batalha!

ENTENDA AS NOVIDADES

Embora o mecanismo de batalhas de *Fire Emblem* permaneça semelhante de um jogo para o outro, cada título tem suas peculiaridades. *Path of Radiance* é o primeiro jogo da série tridimensional para o GameCube, portanto ele traz uma variedade de recursos que o separam de seus predecessores - vamos falar sobre os cinco mais importantes.

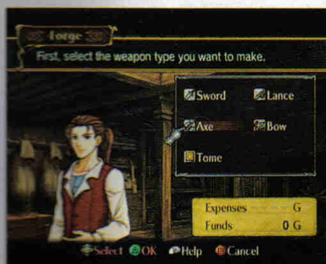
Habilidades Individuais

Em Path of Radiance, as unidades podem aprender habilidades para obter vantagens no campo de batalhas. As habilidades variam em eficácia e vão desde a regeneração de vida até danos contra inimigos atacantes. Muitas podem ser encontradas ao longo do jogo no formato de pergaminhos (embora alguns destes sejam específicos para determinados personagens). Cada unidade pode aprender um número limitado de habilidades e muitas delas são compatíveis somente com certos personagens e classes. Você pode apontá-las ou removê-las à vontade, mas seja cuidadoso - quando uma habilidade é retirada de um personagem ela é descartada para sempre.



Arsenal controlado

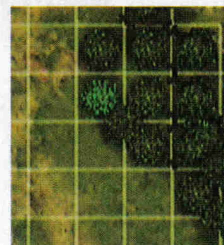
Assim que chegar ao oitavo capítulo, você terá acesso a novas opções entre as batalhas. Uma das novidades é o ferreiro de seu grupo. Mediante pagamento, ele irá criar uma variedade de armas personalizadas para suas unidades. Você será capaz de ajustar muitos atributos de uma arma, mas decida com cuidado qual artefato construir e qual será o poder do mesmo - somente uma nova arma pode ser criada por capítulo.





CURA NATUREBA

Fique de olho nos arbustos verdes brilhantes (chamados de Healhedges) encontrados no campo de batalhas - eles têm poderes regenerativos. Se você posicionar uma unidade ferida sobre um Healhedge, ela irá ganhar uma pequena quantidade de HP por turno, permitindo que seus curandeiros ajudem outros aliados feridos.



UM EMPURRÃOZINHO

O empurrão (shoving) é uma nova técnica de campo de batalha que permite que certas unidades empurrem um aliado um espaço adiante. A manobra pode ser útil em diversas situações, seja para empurrar uma unidade para longe do perigo ou para abrir caminho para o ataque. Somente as unidades a pé podem realizar um empurrão e o peso (weight) de ambos envolvidos no movimento irá determinar o sucesso ou não da manobra. Caso a habilidade Smite seja colocada no personagem que empurra, ele poderá empurrar um aliado dois espaços adiante, ao invés de somente um.





EXPERIÊNCIA DEMOCRÁTICA

Com 46 personagens controláveis, você deverá escolher cuidadosamente quais deles serão levados a batalha.
Para aumentar o controle sobre o crescimento das unidades individuais, *Path of Radiance* concede pontos extras de experiência após cada batalha que podem ser distribuídos entre as unidades de sua preferência. Use esses pontos para subir o nível das unidades menos utilizadas, ou então para reforçar suas unidades ativas.



MAIS DETALHES

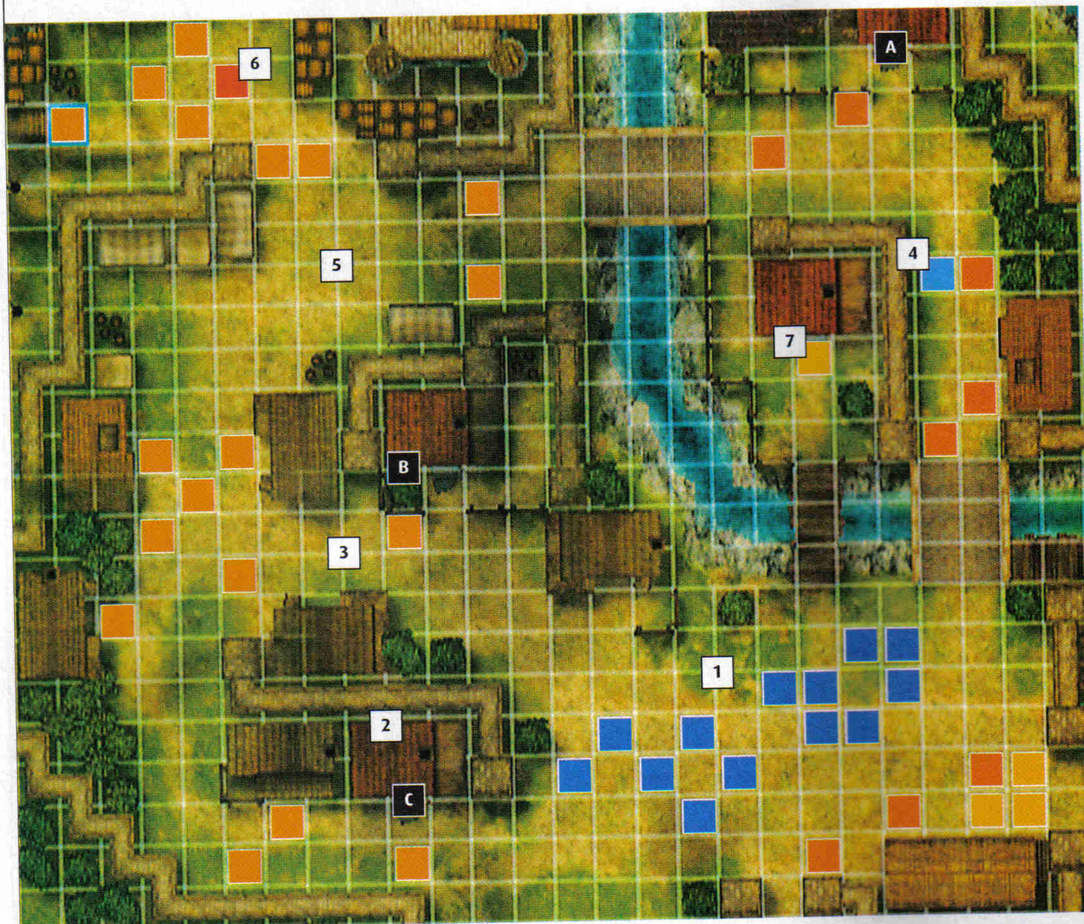
Você sempre perderá alguns detalhes em jogos do tamanho de *Fire Emblem: Path of Radiance* - a menos que tenha o guia oficial da Nintendo Power, é claro. Para maiores detalhes, acesse:

visite www.nintendopower.com/guides/fe

(Site em inglês)

PLANEJAMENTO É TUDO

As batalhas em *Path of Radiance* são cheias de nuances e você deve jogar suas cartas de forma inteligente para manter vivos os membros da equipe. Nas próximas duas páginas ajudaremos a atravessar o capítulo 11, Blood Runs Red, para ilustrar um plano de batalha bem sucedido.



LEGENDA

- Aliado de partida
- Personagem recrutável
- Inimigo de partida
- Reforço inimigo
- Chefão
- A Killer Lance
- B Elwind
- C Dracoshield

1 PRIMEIROS PASSOS

É essencial que seus planos de batalha sejam formulados em torno dos inimigos e do meio ambiente. Confira a opção View Map no menu de pré-batalha para entender seus adversários - ao apertar o botão **Y** em cima dos inimigos, você verá os atributos deles e seus inventários. Assim que souber esses detalhes, selecione os membros adequados de sua equipe e comece a batalha. No capítulo 11, talvez seja uma boa idéia separar seu esquadrão no começo da batalha, enviando um pequeno grupo (incluindo Lethe ou Mordecai) para a região nordeste do mapa para recrutar Zihark enquanto o restante segue na direção oeste.



2 MEXA-SE OU PERCA A BATALHA!

Se o seu grupo não se apressar no começo de algumas batalhas, um Thief poderá aparecer na cena para pilhar as casas e os baús de tesouros. Para evitar que objetos valiosos sejam roubados, envie uma unidade com movimentação elevada para proteger o tesouro ou então isole os itens do alcance inimigo.



3 SEM SAÍDA

Alguns gargalos ambientais podem te ajudar nas batalhas. Passagens estreitas fornecem uma ótima oportunidade de criar bloqueios de estrada e atrair os inimigos em sua direção. Mantenha as unidades mais resistentes (Paladins e Fighters) na linha de frente enquanto coloca Archers e Mages na parte de trás. Certifique-se que suas unidades estejam próximas umas das outras e sempre mantenha um curandeiro por perto.



4 VIRA-CASACA

Alguns inimigos podem ser convencidos a mudar de lado e entrar para o seu esquadrão. Em Port Toha, você pode recrutar Zihark (um simpatizante dos Laguz disfarçado de vigilante). Isso só será possível se colocar Lethe ou Mordecai para falar com ele. Posicione uma das feras perto de Zihark no campo de batalhas e selecione a opção Talk (veja mais detalhes sobre recrutamento na página 54).





5 DESCANSO

As lutas mais difíceis em todos os mapas são contra um chefão e seus capangas. Sempre que possível, reúna seu esquadrão antes da batalha, preferivelmente em uma localidade que fique fora do alcance do malfeitor. Isso permitirá que você troque armas e itens, cure personagens feridos e planeje uma estratégia para o ataque derradeiro.





6 O GRANDE KAHUNA

A maioria dos chefões é parecida com os inimigos comuns, só que são mais fortes. Aperte o botão **Y** sobre um chefão para ver suas armas e ataque-o com uma unidade forte que possa desferir um bom dano. Mackoya, o chefão no capítulo 11, é capaz de atacar em curta ou longa distância. Ataque-o com um lanceiro poderoso e mantenha suas unidades Laguz à distância – seu golpe Laguzslayer é mortífero contra Beasts.





7 SUJEITO INDESEJADO

Após algum tempo de jogo no capítulo 11, um Black Knight irá aparecer, mas ele não atacará suas unidades a não ser que seja provocado. Você não será capaz de derrotá-lo – fique fora do seu alcance e saia pela região noroeste do mapa o mais rápido possível.



GUERRA DE CLASSES

Cada uma das 35 classes de personagens do jogo possui poderes e fraquezas próprias. A maioria das classes pertence à raça Beorc (ou humanos), embora uma série de outras classes sejam pertinentes à raça Laguz (ou semi-humanos). Laguz são novos no mundo de *Fire Emblem* – eles ganham experiência como todos os demais personagens, mas suas classes não mudam. A maior parte das classes restantes é dividida entre iniciante e mestre. A mudança de classes é indicada por uma seta nas páginas seguintes.

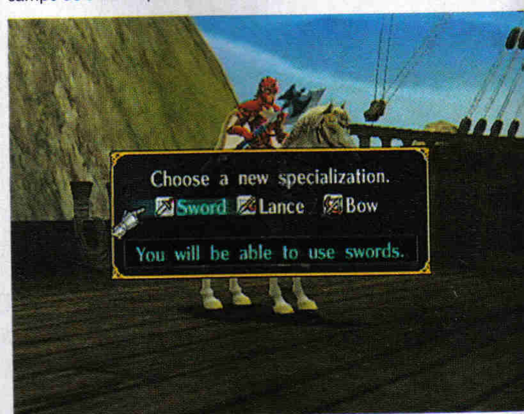
TEMPOS DE MUDANÇA

Assim que um personagem de uma classe iniciante atingir o nível 21, ele automaticamente mudará para a classe de mestre correspondente (o personagem na foto abaixo, por exemplo, irá mudar para um Falcon Knight nível 1). Um raro item conhecido como Master Seal é capaz de realizar a mudança para o status de mestre no nível 10, ao invés de no nível 21. Os Master Seals são úteis para avançar personagens em níveis baixos que entram no decorrer do jogo.



PERSONALIZAÇÃO DE CLASSES

Embora você não possa decidir qual será a classe que o seu personagem irá se transformar, você pode escolher uma nova arma após a mudança de classe. Um Axe Knight, por exemplo, pode expandir seus horizontes e aprender a usar um tipo de arma entre três novas opções. Assim que uma unidade aprender a usar um novo tipo de arsenal, ela precisará usar a arma em questão com freqüência no campo de batalha para melhorar o nível da mesma.





PRIEST* BISHOP

Rhys, um membro crucial para seu esquadrão, irá se juntar aos mercenários no capítulo 2. Ele é o único Priest/Bishop no jogo e será o principal curandeiro do grupo. Embora seja um personagem importante, Rhys é vulnerável à maioria dos ataques e deve sempre ficar protegido. Quando se movimentar por um mapa, mantenha-o atrás dos personagens mais fortes e longe do alcance inimigo. A utilidade de Rhys irá aumentar ao longo do jogo, sobretudo depois que ele aprende a usar um Physic Staff (que pode curar aliados à distância) e a mágica ofensiva Light (que ele aprende após mudar de classe). Coloque as habilidades Guard, Shade ou Renewal em Rhys – elas ajudarão o personagem a balancear suas fraquezas.



RANGER* LORD

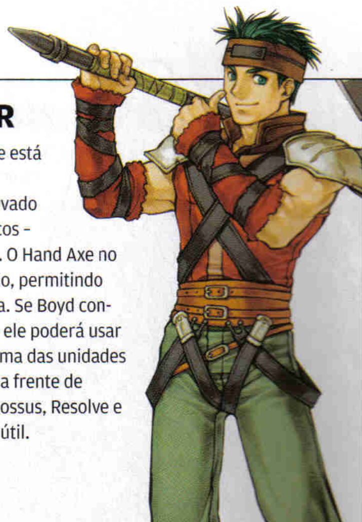
O principal personagem de Path of Radiance e líder de seu esquadrão, **Ike**, é o único Ranger/Lord no jogo. Ele também é o personagem mais balanceado, poderoso o bastante para causar sérios danos com uma espada e resistente o bastante para suportar a maioria dos ataques inimigos. A mudança para a classe Lord irá ocorrer automaticamente no capítulo 18.

CLERIC* VALKYRIE

Mist é outra personagem de classe única no jogo. Ela entrará para seu time com a função de Cleric de baixo nível apenas com a habilidade de usar cajados. Se Mist conseguir chegar ao nível de Valkyrie, ela se tornará uma unidade de montaria com uma habilidade adicional: uso de espadas. O avanço de níveis de Mist pode parecer tedioso, mas será algo de grande valia no final do jogo quando você enfrentar o Black Knight.



FIGHTER* WARRIOR



Boyd é o único Fighter do seu grupo e está na equipe desde o capítulo 1. Ele é poderoso com machados e possui elevado HP, mas é fraco contra ataques mágicos – mantenha-o longe de Sages e Priests. O Hand Axe no arsenal de Boyd será útil logo no início, permitindo que ele ataque os inimigos à distância. Se Boyd conseguir fazer a transição para Warrior, ele poderá usar arcos. Como Warrior, ele se tornará uma das unidades mais resistentes e quase imbatíveis na frente de batalha. Ensine habilidades como Colossus, Resolve e Smite para que Boyd seja ainda mais útil.

BERSERKER

Largo, o único Berserker da equipe, entrará para o grupo logo antes do capítulo 25, mas somente se Calill the Sage estiver em seu esquadrão. Com forças e fraquezas semelhantes às de um Warrior, Largo deve tomar cuidado com usuários de magia e deve enfocar o combate mano-a-mano. Ele é brutal com um machado e isso o torna extremamente poderoso contra lanceiros.

ARCHER* SNIPER



No capítulo 8, o experiente Sniper **Shinon** irá deixar sua equipe (embora ele possa ser trazido de volta no capítulo 18). No capítulo 9, **Rolf**, um Archer sem muita experiência, irá entrar para seu time. Snipers e Archers são mestres com o arco e podem desferir dano à distância. Nem uma das classes se dá muito bem contra ataques diretos – mantenha-os longe da linha de frente e os equipe com o Longbow para ataques ainda mais distantes. A habilidade Deadeye torna o Sniper mais mortífero.



MAGE* SAGE

Diversos Mages e Sages entrarão para sua equipe, cada qual especializado em um tipo de magia. Mages são muito fracos, portanto demandam muita proteção – você quase sempre terá que ter unidades mais fortes para resgatá-los e mantê-los vivos. Assim que eles fizerem a transição para Sage, seus poderes mágicos ofensivos serão tão grandes que eles poderão derrotar Warriors e Berserkers com muita facilidade. Quando colocados contra outros usuários de magia, os Mages e Sages não se saem muito bem. Nessas ocasiões, o melhor é atacar à distância os inimigos que são incapazes de contra-atacar.

SOREN

Bem cedo no game, **Soren** the Mage irá ser um fardo para o grupo por conta da atenção que ele demanda. Ao virar um Sage, contudo, Soren se torna um oponente mortífero.

AXE KNIGHT* PALADIN
BOW KNIGHT* PALADIN
LANCE KNIGHT* PALADIN
SWORD KNIGHT* PALADIN



Não importa qual a arma de especialidade, pois os Paladins são as melhores unidades do jogo. Eles têm boa movimentação, atacam com força, suportam ataques pesados e podem andar espaços extras após a sessão de ataques. Paladins são unidades de montaria, o que confere uma ótima movimentação a eles na maioria dos terrenos. Sua única fraqueza real é a movimentação comprometida em terrenos como os arenosos (eles são praticamente inúteis nas planícies arenosas do capítulo 15, por exemplo). Nos outros mapas, contudo, é sempre inteligente liderar ataques com um ou dois Paladins. Pergaminhos de Sol e Vantage são boas pedidas para esses personagens, pois eles tendem a ficar à frente do grupo e longe dos curandeiros.

TITANIA

Embora a Paladin lanceira **Titania** seja um monstro no campo de batalha, não a use demais – prefira as unidades mais fracas sempre que possível, pois dessa forma elas ganharão pontos preciosos de experiência.

BEAST TRIBE



Vindos de Gallia, os membros da Beast Tribe (gatos, leões e tigres) são animais ferozes no campo de batalha. Semelhante aos outros Laguz, Beasts não mudam de classe – uma vez Beast, sempre Beast. Laguz Beasts devem encher suas barras de transformação (Transform Gauge) no campo de batalha antes de mudarem da forma humana para a animal e poderem atacar (para acelerar o processo de mutação, use uma Laguz Stone no campo de batalha). Quando estiverem em suas formas humanóides, os membros dessa tribo são praticamente inúteis, mas na forma de animais eles desferem um furioso ataque Claw contra os inimigos e sua rapidez permite que eles desviem da maioria dos ataques. Beasts são especialmente vulneráveis ao fogo – mantenha-os longe de Mages e Sages que usam esse elemento.

MORDECAI

Mordecai é um felino muito durão. Em sua forma animal, ele é capaz de estraçalhar os inimigos como se fossem feitos de papel.

Táticas de Recrutamento

Ainda que alguns personagens entrem para seu grupo de forma automática, muitos apenas entrarão para a equipe se a unidade correta falar com eles no campo de batalha. Normalmente a janela de diálogo apresenta uma oportunidade de recrutamento e se você perder essa chance a unidade irá desaparecer. No menu de Choose Units antes das batalhas, navegue para a coluna de Conversation - o nome de uma unidade recrutável irá aparecer na coluna para o personagem que deve falar com o candidato em potencial. Quando estiver recrutando uma unidade inimiga (ao invés de uma unidade neutra), você terá que, na maioria dos casos, agir sorrateiramente - a unidade poderá atacar quando for abordada e morrer.

ILYANA

Ilyana está entre os inimigos no capítulo 8. Conforme ela se aproxima, fique longe ou ela atacará e provavelmente morrerá. Espere pelo momento adequado e mova Ike para falar com ela.



ASTRID AND GATRIE

Alguns personagens podem ser recrutados apenas por outras unidades recrutáveis. No capítulo 13, ponha Ike para falar com Astrid the Bow Knight (Astrid é uma unidade neutra que irá morrer se não for recrutada rapidamente). Assim que ela entrar para o grupo, coloque-a para falar com seu antigo aliado, Gatrie - ele irá gentilmente se aliar aos mercenários, porém somente sob comando de Astrid.



STEFAN

Stefan é o personagem mais complicado de se recrutar no game - mas ficar sem esse poderoso mestre de espadas seria uma vergonha. No capítulo 15, coloque Lethe ou Mordecai dois quadrados a oeste e um quadrado abaixo do canto nordeste do mapa e espere. Stefan irá aparecer do nada. Se qualquer outra unidade tentar ludibriar Stefan, ele irá desaparecer para sempre.





BIRD TRIBE: HERON

Reyson, o único membro da Heron Tribe que irá entrar para o grupo, possui uma habilidade única - ele pode realizar um Chant, permitindo que até quatro unidades ajam duas vezes no mesmo turno. Em sua forma humanóide, Reyson apenas pode canalizar o Chant para um personagem. Em sua forma animal, contudo, ele pode fazer com que até quatro unidades obtenham turnos adicionais, conferindo uma grande vantagem ao esquadrão. Além disso, qualquer unidade que estiver adjacente a Reyson irá receber pontos de vida no início de cada jogada. Reyson não pode atacar, nem pode se defender - ele deve ser protegido a todo custo. Próximo ao fim do jogo, equipe Reyson com a rara Knight Band, que permitirá que ele se mova espaços adicionais e fuja do perigo logo depois de realizar suas tarefas.

BIRD TRIBE: HAWK

Dois membros dessa tribo, **Janaff** e **Ulki**, irão entrar para a equipe no capítulo 18. Assim como outros Laguz, os Hawks não podem atacar na forma humanóide — eles devem encher a Transform Gauge e fazer a mutação para a forma animal. Hawks são ótimos aliados no campo de batalha - eles são vulneráveis a flechas e magias de Wind, mas possuem a força de outros Laguz e a movimentação de um Pegasus Knight. Use seus Hawks para voar à frente do grupo e acessar lugares difíceis ou destruir atacantes de longa distância.

DRAGON TRIBE



Os Dragon Laguz de Goldoa são uma raça muito rara. Dragons são poderosos no campo de batalha e podem suportar muito dano dos inimigos. **Nasir** e **Ena** são os únicos Dragons que entrarão para o grupo no jogo e nem um deles aparecerá até perto do fim do jogo. Ena cospe fogo nos oponentes, enquanto que Nasir cospe gelo. Dragons são lentos - mantenha-os próximos a linha de frente sempre que possível, mas não tenha medo de deixá-los para trás - eles se garantem.



MYRMIDON * SWORDMASTER

Myrmidons são personagens marginalizados, mas vale a pena encarar um avanço até que eles mudem de classe. Assim que eles atingem o status de Swordmaster, eles se tornam os oponentes mais mortíferos do jogo. Swordmasters são rápidos e fortes na linha de frente e possuem grandes chances de desferir ataques críticos. Assim que atingirem um nível alto o bastante, eles poderão desviar de quase todos os ataques. As habilidades Killing Edges e Brave Swords funcionam bem nas mãos desses personagens, assim como a Astra - que permite que o Swordmaster ataque cinco vezes seguidas.

MIA

Mia, a primeira Myrmidon de seu grupo, irá entrar para a equipe no capítulo 7. Avance seus níveis para que ela se torne uma poderosa Swordmaster.

WYVERN RIDER * WYVERN LORD

Wyvern Riders e Wyvern Lords são lanceiros voadores. São candidatos ideais para resgatar membros do grupo em perigo, pois possuem alta movimentação e habilidade de cruzar qualquer tipo de terreno. Wyverns podem atacar com armas de longo alcance (como a Javelin) para ficar longe do perigo. Eles são especialmente vulneráveis a flechas e a maioria dos tipos de magia. Equipe seus Wyverns com uma Full Guard para ajudar a balancear suas fraquezas. Outras habilidades interessantes são Stun e Parity.



JILL

Jill, a primeira Wyvern Rider do grupo, provará ser uma aliada poderosa ao ar livre.

PEGASUS KNIGHT * FALCON KNIGHT

Os Pegasus Knights e Falcon Knights de Begnion são unidades de montaria capazes de voar sobre qualquer terreno. Os Pegasus Knights são muito vulneráveis as flechas e devem evitar arqueiros e Ballistae a todo custo. Os Falcon Knights, por outro lado, são muito úteis no campo de batalhas. **Marcia** the Pegasus Knight irá entrar para o grupo no capítulo 9 e **Tanith** the Falcon Knight irá ingressar no capítulo 18.



TANITH

Tanith é uma aliada poderosa. Sua habilidade de usar espadas mágicas (como a Sonic Sword) a torna altamente eficaz contra outras unidades voadoras. Ela entra para o seu grupo com a habilidade Reinforce, que permite que ela invoque reforços aéreos para os quais Ike pode dar ordens no campo de batalha. Essas unidades descartáveis são ótimas iscas para o fogo inimigo em qualquer campo de batalha.



THIEF * ASSASSIN

Sothe e **Volke** irão entrar para o grupo como Thieves e ambos têm potencial para se tornar Assassins. Thieves não são bons em combate, mas são habilidosos em outras searas. Eles podem arrombar fechaduras e arcas de tesouros e também poder roubar itens dos adversários. Sempre coloque um Thief ou Assassin em seu grupo nas fases com diversas portas e baús - isso irá economizar o tempo gasto para encontrar as chaves e te ajudará a não perder itens raros.



PRINCESS CRIMEA

Sua empregadora e companheira de viagens, **Princess Elincia** irá entrar para o grupo na parte final do jogo. Embora ela tenha sua classe própria, ela é essencialmente uma Pegasus Knight que usa uma espada especial. Elincia, Marcia e Tanith podem se juntar no campo de batalhas para realizar um poderoso Triangle Attack - posicione as três beldades nos três lados de um inimigo e ataque com a terceira para ativar esse golpe.

SOLDIER * HALBERDIER

Soldiers e Halberdiers não possuem habilidades especiais, mas sua capacidade de suportar ataques aliada à boa movimentação fazem deles ótimos lutadores de apoio. Coloque-os próximos da linha de frente para finalizar os inimigos já feridos enquanto seus atacantes mais fortes partem para cima dos inimigos ilesos. Os pergaminhos Luna e Guard serão úteis para os Soldiers e Halberdiers.



NEPHENEE

Nephenee the Soldier irá entrar para seu grupo depois de ser resgatada de uma prisão Daein no capítulo 10.

KNIGHT * GENERAL

Knights e Generals são os tanques de seu grupo. Eles são lentos em todos os terrenos, mas podem agüentar muito dano, fazendo deles ótimos bloqueios para que os arqueiros e magos possam atacar os inimigos à distância. Ainda que eles não sejam os melhores atacantes do jogo, Knights e Generals podem usar armas de longo alcance para melhorar suas habilidades de contra-ataque. Quando encontrar Speedwings, use-as em seus Knights e Generals para melhorar sua movimentação patética.



TRABALHO EM EQUIPE

Haverá um momento no qual seu grupo ficará tão grande que você não poderá mais levar todos os personagens para as batalhas – será preciso escolher quais deles ganharão experiência e serão os pilares da equipe. Cada mapa apresenta obstáculos próprios, portanto é interessante que você esteja preparado para tudo que o jogo mandar para cima do seu grupo. Uma boa equipe é formada por atacantes e defensores poderosos na linha de frente, curandeiros habilidosos e atacantes de longa distância nos flancos e unidades voadoras para resgatar os aliados feridos em combate. Alguns mapas exigem a especialidade de um Thief ou Assassin, enquanto outros oferecem terrenos acidentados que impossibilitam a movimentação de unidades de montaria. Um pouco de trabalho em equipe servirá de elo entre as diferentes classes e conduzirá às vitórias no campo de batalhas.

PODE SEGURAR PARA MIM?

Uma das coisas mais difíceis do jogo é atualizar o inventário de seus personagens entre as batalhas – você sempre terá a impressão de que deixou de trazer algo importante. Preencha os espaços para armas da maioria de suas unidades e fique de olho na vida útil do arsenal. Tendo em vista que os Laguz não podem usar armas convencionais, eles sempre devem ter três espaços abertos para armas quando entrarem em uma batalha. Use os espaços extras para muni-los de armas e cajados que possam ser necessários para outras unidades – é muito fácil transferir itens no meio da batalha.



SERENIDADE NO CAMPO DE BATALHAS

A habilidade única de Reyson de permitir que um aliado (ou aliados) se mova duas vezes no mesmo turno pode muitas vezes ser usada apenas com o intuito de atacar. Contudo, sua habilidade pode ser igualmente usada por um curandeiro para manter os membros da linha de frente em bom estado de saúde.



MOVIMENTANDO UNIDADES

Unidades voadoras são ótimas formas de transporte, seja para levar uma unidade capacitada para a zona de ataque ou para resgatar aliados feridos no campo de batalha. O problema é que tanto a unidade transportada quanto o carregador podem perder um turno de ação. Para evitar isso e economizar tempo, faça com que outra unidade pegue o resgatado do personagem voador e o coloque no quadrado adjacente.



SEGUNDA LINHA DE DEFESA

Usuários de magias e arco e flecha não são unidades da frente de batalha, mas suas habilidades de lutar à distância fazem deles ótimos candidatos para uma segunda linha. Deixe que as unidades de linha de frente protejam esses personagens enquanto eles despejam projéteis mortíferos e magias destrutivas contra seus inimigos. NW



Opinião de especialistas

Com tantos personagens e classes para escolher, nenhum grupo em *Path of Radiance* é igual. Perguntamos a Rich Amtower, Alan Averill, Tim O'Leary e Thomas Connery (a equipe de localização que escreveu os diálogos da versão americana do jogo) quais seriam os quatro personagens favoritos no capítulo final do jogo e por quê.

OS FAVORITOS DE RICH

"Eu gosto do Soren porque gosto de magia. Esse é o único motivo. Além disso, ele vem com a habilidade Adept. Esses dois ataques são muito úteis. É isso aí."



OS FAVORITOS DE ALAN

"Kieran é um lunático e acho que por isso eu gosto de usá-lo. Sua habilidade com o machado é muito legal e seus diálogos secundários com Rhys são meus favoritos. Ele também se dá muito bem com Marcia, que funcionou muito legal no meu grupo".



OS FAVORITOS DE TIM

"Janaff é um pássaro gigante! Quem precisa de algo mais? Ele é forte e consistente. Além disso, ele tem mais de cem anos de idade, pode ver quilômetros à distância e não sabe nada sobre os Beorc, o que é muito divertido no contexto do jogo.".



OS FAVORITOS DE TOM

"Boyd não tem o faro dos Knights, mas seus ataques diretos e indiretos com o machado preenchem esse vazio, principalmente quando você precisar de alguém para dar cobertura a Ike no início do jogo."



GameCube

Shadow the Hedgehog



Modo Expert
Consiga 71 rankings A para habilitar o modo de dificuldade expert.

Todos os finais
Para assistir a todos os finais do game, tanto do lado dos heróis quanto dos vilões, você deve completar cada sexto estágio do story mode. No total são dez finais.

Carro secreto
Para conseguir o Armored Car, um veículo muito poderoso, você precisa encontrar suas cinco chaves escondidas em Westopolis.

Armas poderosas
Em Shadow the Hedgehog existem muitas armas para se conseguir. Saiba como:

Egg Vacuum: termine o jogo na história neutra.
Heal Gun: termine o jogo no lado bom e puro da história.
Omochao Gun: termine o jogo no lado quase bom da história.
Samurai Sword: termine o jogo no lado puramente malvado da história.
Sattelite Laser: termine o jogo no lado mau da história.
Shadow Rifle: termine a última história do jogo.

Mario Party 7

Vá às compras
Saiba aqui quantos pontos você precisa conseguir para poder comprar os itens do Shop:

Annoy Mode: compre por 500 pontos.
Aquarium Secret: compre por 500 pontos.
Personagem Birdo: compre por 1.000 pontos.


MARIO PARTY 7


SHADOW THE HEDGEHOG

Dificuldade Brutal: compre por 1.000 pontos.
Vozes dos personagens: compre por 1.000 pontos.
Segredo Cruise Mileage 1: compre por 500 pontos.
Segredo Cruise Mileage 2: compre por 500 pontos.
Personagem Dry Bones: compre por 1.000 pontos.
Minigame raro Ice Move: compre por 3.000 pontos.
Minigame King of the River: compre por 2.000 pontos.
Sons do mapa (somente na carreira solo): compre por 1.000 pontos.
Segredo da Orb Shop: compre por 500 pontos.
Segredo Souvenir: compre por 500 pontos.
Staff Records: compre por 3.000 pontos.
Minigame raro Stick and Spin: compre por 3.000 pontos.
Novo background: compre por 2.000 pontos.
Segredo do Time: compre por 500 pontos.
Sons do Tour: compre por 1000 pontos.

Ancient Jar: compre por 500 pontos.
Blooper Fortune-Teller: compre por 500 pontos.
Bowser's Boiled Eggs: compre por 500 pontos.
Bowser's Crazy Torch: compre por 500 pontos.
Bowser's Killer Cannon: compre



DANCE DANCE REVOLUTION MARIO MIX

por 500 pontos.
Cheep Cheep Fountain: compre por 500 pontos.
Desert Chocolate: compre por 500 pontos.
Desert Goomba & Steel Goomba: compre por 500 pontos.
Fuzzy Sheep: compre por 500 pontos.
Gong Clock: compre por 500 pontos.
Grand Canal Cookies: compre por 500 pontos.
Kung Fu Kooopa & Koopa Sheperdess: compre por 500 pontos.
Kung Fu Koopa T-Shirt: compre por 500 pontos.
Model Rocket: compre por 500 pontos.
Model Windmill: compre por 500 pontos.

Mysterious Flying Disc: compre por 500 pontos.
Pyramid Piggy Bank: compre por 500 pontos.
Singing Shy Guy & Hop Hat Shy Guy: compre por 500 pontos.
Sticky Buns: compre por 500 pontos.
Top Hat Chocolate: compre por 500 pontos.
Windy Cheese: compre por 500 pontos.

Tabuleiro do Bowser
Para conseguir abrir o tabuleiro especial Bowser's Enchanted Inferno, você precisa vencer todos os tabuleiros do jogo no modo Single Player.

Presentes secretos
Chop Chop Helicopter: jogue no Deluxe Cruise muitas vezes para conseguir pontos suficientes e entrar no shop para comprar o Chop Chop Helicopter por 1.000 pontos.

Magic Lamp: termine o curso no nível normal no modo King of the River.
Miracle Treasure Chest: complete o curso no nível normal no modo King of the River.
MSS Sea Star souvenir: jogue todos os tabuleiros no modo Party uma vez depois o compre por 1.000 no Shop.
Power Star Statue: complete o curso no nível mais difícil no modo King of the River.

Dance Dance Revolution Mario Mix

Consiga todos os extras
Para conseguir abrir os extras do jogo você precisa dançar bastante e terminar os modos. Saiba como:

Modo EX Story: para disponibilizar este modo, você deve terminar o modo Story em qualquer dificuldade.
Minigame Flight of the S.S. Brass: para conseguir jogar este minigame será necessário terminar o modo EX Story em qualquer dificuldade, mas jogando com Mario.
Modo Story no nível Hard: para poder jogar na dificuldade Hard você deve terminar o modo Story na dificuldade Normal.
Minigame Note Pickup: termine o modo EX Story em qualquer dificuldade, jogando com Luigi.
Modo Super Hard: vença uma música no modo Very Hard sem deixar a barra de dança cair, ou seja, você não pode errar nenhum passo.
Consiga 10 minigames: para conseguir ter 10 minigames para se jogar a qualquer hora você precisa terminar o modo Story com qualquer personagem.
Consiga 18 músicas no modo Free: para conseguir ter 18 novas músicas no modo Free, você precisa apenas terminar o modo Story com qualquer personagem.
Consiga mais 6 músicas novas no modo Free: para conseguir mais seis músicas no modo Free você precisa terminar o modo EX Story com qualquer personagem.
Consiga o minigame Coin Collection: terminando o modo EX Story, você consegue disponibilizar o minigame Coin Collection para se jogar a qualquer momento.
Consiga o minigame Treasure Boxes: para poder jogar o minigame Treasure Boxes a qualquer momento, você precisa terminar o game ou no modo Story ou no modo EX Story jogando com Mario.
Consiga o minigame Whee!: para poder jogar o minigame Whee! a qualquer momento, você precisa terminar o game ou no modo Story ou no modo EX Story, jogando com Luigi.
Consiga a música Choir on the Green no modo Free: jogue o modo EX Story em qualquer dificuldade. Quando você obtiver 100 moedas, vá para a loja do mundo 1 e compre o item Secret Song.
Consiga a música Hop, Mario! no modo Free: jogue o modo EX Story em qualquer dificuldade. Quando você obtiver 200 moedas, vá para a loja do mundo 2 e compre o item Secret Song.
Consiga a música Where's the Exit? no modo Free: jogue o modo EX Story em qualquer dificuldade. Quando você obtiver 300 moedas, vá para a loja do mundo 3 e compre o item Secret Song.
Consiga a música Piroli no modo Free: jogue o modo EX Story em qualquer dificuldade. Quando você obtiver 400 moedas, vá para a loja do mundo 4 e compre o item Secret Song.
Modo Story nível Very Hard: para conseguir jogar nessa dificuldade, termine o modo Story no nível de dificuldade Hard.

GBA

Donkey Kong Country 3

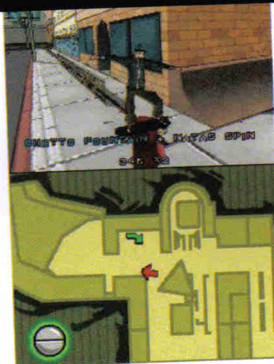


Passwords
Insira esses códigos na opção Cheat Menu dentro do menu de opções do jogo:
EXTRAS – com esse código, você pode jogar todos os minigames do Funky, do Cranky e do Swanky a partir do menu principal.
AQUA – com esse código, você consegue todas as 98 moedas de bônus.
MUSIC – esse código habilita o Sound Test do game.
HARDER – com esse código, você deixa o game mais difícil, retirando os midpoint barrels das fases.
TUFFER – esse código retira do jogo os DK e Star-Barrels.
MONKEY – para você começar o game com 50 vidas logo de cara, insira esse código.
KREDITS – esse código permite que você veja os créditos finais do jogo.

DS

Tony Hawk's American Sk8land

Todos os extras
Após fazer o necessário para conseguir abrir os extras, selecione-os no menu de opções para que eles funcionem:
Legacy Camera: lembra dos games Tony Hawk para GBA? Esta câmera deixa o game para DS do mesmo modo. Para conseguir obter essa visão, você precisa terminar o game no modo Story.
Barra de especial sempre cheia: para conseguir deixar a barra das manobras especiais sempre cheia, termine o modo clássico nove vezes.
Crate-a-Skater: para que o modo de criar um skatista fique disponível, termine o modo clássico de jogo uma vez.
Visão em primeira pessoa: para poder jogar o game na visão em primeira pessoa, termine o modo clássico seis vezes.
Modo Gigante: para jogar com os personagens num tamanho gigante, termine o modo clássico quatro vezes.
Prancha Voadora: para jogar com uma prancha voadora ao invés dos tradicionais skates, termine o modo clássico onze vezes.
Controle nas bordas: para poder ter maior controle quando estiver segurando nas bordas dos half-pipes, termine o modo clássico duas vezes.
Controle no manual: para conseguir ter maior controle quando estiver fazendo a manobra "manual", que exige bastante coordenação, termine o modo clássico duas vezes.
Modo Matrix: para jogar o game no modo Matrix, termine o modo clássico cinco vezes.
Nearly Always Ribbon: para conseguir disponibilizar esse modo, termine o modo clássico doze vezes.
Skatista Ninja: para conseguir jogar com esse personagem que é um ninja, você precisa terminar o modo clássico com todos os personagens, ou seja, treze vezes.
Tony Hawk de papel: para poder jogar com o skatista mais famoso do mundo no formato de papel, termine o modo clássico dez vezes.
Controle nos corrimãos: para conseguir ter mais controle ao deslizar pelos corrimãos e similares, você precisa terminar o modo clássico duas vezes.
Câmera de replay: para poder assistir a todas suas melhores manobras nesse modo de replay, termine o modo clássico sete vezes.
Modo pequeno polegar: para poder jogar o game com os personagens no tamanho de um botão, termine o modo clássico três vezes.
Modo turbo: para poder jogar o game com uma velocidade acima do comum, termine o modo clássico oito vezes.



FIFA 06

Consiga pontos
Para que você compre as opções à venda na loja do game você precisa conseguir pontos jogando. Saiba como conseguir:
1.000 pontos: vença o campeonato inglês.
1.500 pontos: vença o F.A. Premier League.
500 pontos: vença o Underdog Challenge.
500 pontos: vença o campeonato escocês.
500 pontos: vença o Football League 1.
500 pontos: vença o Football League 2.
500 pontos: vença o LDV Vans Trophy.
500 pontos: vença o campeonato de dribles (Hat Trick Challenge).
750 pontos: vença a League Cup.
750 pontos: vença o Football League Championship.
750 pontos: vença o Scottish Premier League.
750 pontos: vença o desafio dos cinco minutos (5 Minute Challenge).



Picto-Chat



A maneira como jogamos mais uma vez foi modificada. Daqui para frente, será comum estarmos no ônibus e ao mesmo tempo jogando com alguém do Japão...

Testa: Pessoal, pessoal! Ligaram o Planeta!

Orlando: Diacho, como assim? Eu nem vi cabo nenhum por aí!

Testa: Pois é, sem cabo mesmo. Obra da grande Nintendo!

Farah: Planeta Xuxa?

Testa: Vocês viram a apresentação do USB Wi-Fi Connection na EGS 2005?

Fabão: Como foi?

Orlando: Eu estava bem ao lado do Jô quando recebemos o adaptador... Sensacional!

Farah: Pois é. O pequeno notável surpreendeu mesmo...

Fabão: Já era hora da Nintendo entrar de vez na jogatina online, hein? Acho que demorou, mas veio da maneira certa: de graça e sem complicação!

Orlando: Agora com um computador ligado à internet (ou acesso em um hotspot), podemos tirar contras pelo planeta todo!

Farah: Isso só prova o quanto a Nintendo pensa nos jogadores. A rede online tardou, mas não falhou...

Testa: Para que complicar, não é mesmo? O mais impressionante foi testar a coisa toda...

Fabão: E nada como *Mario Kart* para estrear a conectividade mundial do DS! Quanta diversão grupal!

Orlando: O melhor de tudo é que a simplicidade se mantém apenas na conexão: os jogos continuam belos e complexos!

Testa: Foi abrir uma sala para quase instantaneamente lotar de gente! Impressionante! E teve um que cara convidou alguém para a cidade dele no *Animal Crossing: Wild World* e quando menos ele esperava, teve todas as árvores do jardim cortadas e seus tesouros roubados... Hahaha!

Orlando: Hahaha... Boa! Digo... Que coisa feia, menino mau!

Testa: E teve também uma ocasião em que ele precisava de um vaso para colocar na mesa do jardim que ele comprou de um cara lá no Japão!

Orlando: Caramba... Daqui a pouco vão estar se casando via Wi-Fi. Não quero nem ver!

Farah: Imaginem só: *Final Fantasy: Crystal Chronicles* e *Pokémon*! Ambos online!

Orlando: Para variar... Acho que a Nintendo deveria lançar *Wave Race DS*, com Wi-Fi para 8 jogadores com um só cartão de jogo! ;-)

Fabão: Eu fico imaginando um MMORPG da Nintendo. Seria demais!

Farah: Hehehe... Mas esse é o grande barato de se jogar online. Você não espera o que o oponente pode fazer!

Fabão: Pois é! É só começar o jogo em rede que vêm os cheaters para estragar tudo. É bom a Nintendo começar a tomar providências para que este novo mundo online seja um lugar agradável para todos.

Orlando: E será. A Nintendo nunca dá cartada com blefe! E tenho dito! NW